

138

662





326

(2941)

18.128.3.344

To. 1290

5128/1

Н О В Ъ Й Ш І Й КАРТОЧНЫЙ ИГРОКЪ

или

КРАТКОЕ СОЧИНЕНІЕ О ИГРѢ ВИСТѢ,

содержащее

законы сей игры, правила для начинающихъ,
вычисленія для игры и держанія закладовъ
или пари, шрудные случаи, словарь виста,
и художественную память, что все
пространно описывается.

Сочиненное на Аглицкомъ,
славнымъ Аглицкимъ игрокомъ, и знавшимъ
Господамъ учившемъ Виста,
Г. ЕДМОНДОМЪ ГОЙЛЕМЪ.

и переведенное на Россійскій языкъ
съ тринадцатаго изданія,
подписаннаго собственною сочинителевою
рукою.

ВЪ САНКТПЕТЕРБУРГѢ,
печашано у І. К. Шнора, 1791 года.





Свидѣтельствовалъ и подписалъ Коллеж-
скій Совѣтникъ и отправляющій должность
Санктпетербургскаго Полицеймейстера

АНДРЕЙ ЖАНДРЪ.



КРАТКОЕ СОЧИНЕНІЕ

О ИГРѢ

В И С Т Ъ,

— содержащее

Законы сей Игры:

также

Нѣкоторыя правила, коихъ помощію начинающей, съ пристойнымъ вниманіемъ, можетъ достигнуть до того, чтобъ играть хорошо;

Вычисленія для тѣхъ; кои держатъ заклады или пари, при всякихъ замѣшкахъ играемой игры;

Случаи для показанія, что можетъ сдѣлать весьма хорошій игрокъ въ трудныхъ случаяхъ сей игры;

Отношенія къ случаямъ, а именно, при концѣ правила показывается какъ сыскать оныя;

Вычисленія, наставляющія съ нравственною извѣстностію, какъ сбить хорошо всякую руку или игру, съ показаніемъ степеней вѣроятности, что товарищъ вашъ имѣетъ 1, 2, или 3 изъ нѣкоторыхъ извѣстныхъ картъ;

Исполкованіе вычисленій, нужное для
познанія шѣхъ, кои желаютъ хорошо
играть;

Словарь Виста, который рѣшилъ всѣ
трудные случаи бывающіе въ сей игрѣ:

Къ сему прилагается

Художественная памяшь, или легкій
способъ для вспомошествованія памяти
играющихъ въ Вистъ.

Къ Чашателю.

Изо всѣхъ игоръ на картахъ, Ломберъ и Висшъ по справедливости почищаются основательнѣйшими и разумнѣйшими. Сіе видимо изъ того, что, хотя одна изъ нихъ изобрѣтена въ Испаніи, а другая въ Англіи; однако не токмо многіе годы пребывающъ онѣ у опечесшвенниковъ своихъ во всеобщемъ употребленіи, но и распространились во всѣ Европейскія государства. Щастіе, правда, участвуешь въ сихъ играхъ много, но и хорошіе и искусные игроки съ посредственною рукою могутъ сдѣлать не мало.

Переводчикъ счелъ, что любителямъ сихъ разумныхъ и неразорительныхъ игоръ сдѣлаетъ услугу, предложениемъ наставленій и правилъ о висшѣ, кошорыя сочинилъ славный Аглицкій игрокъ, и знавшимъ Господамъ и Госпожамъ училель сей игры, Г. Гойль. Что такіа наставленія посредственнымъ игрокамъ принесутъ пользу, не лзя сумнѣваться: но и то кажется безспорно, что и самые хорошіе игроки, каковыхъ, отдашь справедливосшь, здѣсь не мало, нѣчто заимствовать отсюда могутъ; по крайней мѣрѣ въ томъ, что имѣя нѣкія правила начертанныя въ мысли своей, въ кошорыхъ, при расположеніи игры, и памяшь ихъ иногда измѣнишь имъ можетъ, увидяшь

здѣсь оныя представленные какъ въ зеркалѣ и имѣя къ чему опіенесись, шѣмъ основательнѣе и надежнѣе всегда поступишь можешь. Сіе сочиненіе Г. Гойля во всеобщемъ уваженіи въ Англіи; оное есть аки нѣкая классическая книга о вислѣ, и во всякихъ разсужденіяхъ и спорахъ служишь конечнымъ свидѣтельствомъ и доказательствомъ. Какую цѣну современники полагали оной, заключишь можно изъ того, что Г. Гойль за первыя рукописные экземпляры сей книги получилъ больше 300 рублей за каждый, за вторые больше 60; напечатавъ по томъ продавалъ съ начала болѣе 30 рублей книжку, послѣ около 20, и по нѣкоторыхъ уже изданіяхъ привелъ наконецъ во обыкновенную цѣну. Такимъ образомъ Г. Гойль сею книжкою обогатился, и приобрѣлъ себѣ весьма безбѣдную независимость: когда, напрошивъ того, Мильшонъ, за два первыя изданія своего Пошеряннаго Рая, едва могъ получить 50 рублей отъ своего книгопродавца. Но таковыя примѣры не ограничиваются ни одною Англіею, ни однимъ вѣкомъ.

Вистъ, инако называемый и *вискъ*, есть самая древняя Аглицкая игра, отъ которой всѣ прочія, какъ то, *лу*, *всѣ четыре*, и другія, по мнѣнію самыхъ Агличанъ, произвели свое начало. Сіе слово упошребляется Мильшономъ и Шекспіеромъ въ смыслъ *молчаливаго*, *тихаго*, *нешулинаго*. Признайся дол-

жно, что вистъ играется не въ примѣръ благороднѣ здѣсь, нежели въ Англіи, гдѣ чрезвычайная наблюдается строгость, какъ свидѣтельствуютъ законы въ Гл. XXI. Но въ Шоколапныхъ домахъ, гдѣ играютъ на большія парші, и держа въ высокіе заклады, игроки садятся иногда за занавѣсы, изъ подъ кошорыхъ однѣ карты шокмо видны, и однѣ руки дѣйствовать могутъ, дабы и изъ лица ихъ и другихъ шлодвиженій ничего заключить было невозможно. Но тройной игры шамъ не знаютъ; робберъ же считаютъ за одинакую игру, по чему полный робберъ имѣетъ у нихъ только пять паршій. И вистъ въ двоимъ (если шокмо таковой не для одного примѣра сочинилъ въ Гл. XIV. случ. 19 выдуманъ) совсемъ особый отъ здѣшняго.

Переводчикъ строго наблюдалъ подлинникъ, выключая шокмо, что между словами въ Гл. XIX. почелъ за потребное исполковать *секвенція, отказъ, рисковать*. Законы также древніе и новѣйшіе, положенные въ двухъ разныхъ главахъ, соединилъ вмѣстѣ, и привелъ въ порядокъ; при концѣ книги приложилъ прибавленіе содержащее нѣкія вычисленія славнаго Алгебраиста Г. де Моавря, и въ Гл. XV. немного изъяснилъ случ. 19. Носился въ Англіи слухъ, что сей пречудный случай шлема дѣйствительно шамъ приключился. Покойный нѣкошорый богатый Гер-

цотъ игралъ съ тремя плурами, которые для ободренія его и проиграли ему рублей тысячъ пять, наконецъ здали ему такую каршу, которая въ упомянутомъ случаѣ назначена игроку А. Герцотъ держалъ знатный закладъ, что выиграетъ 4 леве, еще больше чѣмъ 3, и несравненно больше чѣмъ 1 леве. Одинъ изъ прошивниковъ спарался его разгорячить, и послѣ многихъ поперечныхъ закладовъ держалъ наконецъ, какъ сказывающъ, сто тысячъ фунтовъ стерлинговъ, что Герцотъ не возьметъ ни единой взятки. Герцотъ закладъ принялъ, вышелъ изъ холодности козырнулъ, и проигралъ. Утверждаютъ, что онъ принужденъ былъ жить нѣсколько лѣтъ въ Южныхъ странахъ Франціи, дабы экономію свою поправить.

Въ заключеніе приложимъ токмо то, что, дабы люди, не привыкшіе къ буквамъ А, Б, В, Г, которыми игроки въ сей книжкѣ именуются, затрудненія въ томъ не имѣли, они могутъ, вмѣсто сихъ буквъ А, Б, В, Г, употреблять какія нибудь имена, на примѣръ, *Александръ, Богданъ, Василій, Григорій.*

Оглавленіе.

спран.

Вычисленія, наставляющія съ нравственною из-
вѣстностію, какъ сѣиграть хорошо вся-
кую руку или игру, съ показаніемъ степеней
вѣроятности, что товарищъ вашъ имѣетъ
1, 2 или 3, изъ нѣкоторыхъ извѣстныхъ
картъ. - - - - - 1.

Истолкованіе и приложеніе вычисленій, нужныя
для разумѣнія ихъ, кои читаютъ сіе
сочиненіе. - - - - - 2.

Нѣкоторыя выкладки для держанія заклада или
пари на выигрышъ игры въ виспѣ. - 5.

Глава I.

Нѣкоторыя главные правила для наблюденія на-
чинающихъ. - - - - - 8.

Глава II.

Нѣкоторыя особливныя правила для наблюденія. 17.

Глава III.

Особливныя игры, и способъ играть оныя, послѣ
какъ уже начинающій сдѣлаетъ нѣкто-
рый успѣхъ въ игрѣ. - - - - - 18.

Глава IV.

Нѣкоторыя игры, съ извѣстными примѣчаніями,
по которымъ вы можете увѣриться, что
товарищъ вашъ больше не имѣетъ маспи
играемой вами или имъ. - - - - - 24.

Глава V.

Особливныя игры, въ которыхъ стараемся обма-
нуть нашихъ противниковъ и вредить имъ,
и купно открыть нашу игру товарищу. - 26.

Глава VI.

Особливыя игры, въ которыхъ вы рискуете
потерять одну только взятку, дабы вы-
играть при. - - - - - 27.

Глава VII.

Особливыя игры играемыя, когда противникъ
съ правой руки вскроетъ онёръ, съ настав-
леніями, какъ играть, когда онёръ вскроется
по лѣвую руку. - - - - - 30.

Глава VIII.

Случай, которымъ доказывается, коль опасно
форсировать вашего поварища.

Случай, которымъ доказывается превосходство
шакъ называемой перевалки. - - - - - 31.

Глава IX.

Содержащая различность случаевъ, перемѣшан-
ныхъ съ вычисленіями, и показывающая,
когда нужно второй рукъ наложить ко-
роля, краля, хлапа, или десятку, при
одной маленькой карпъ на какойнибудь ма-
сти, и проч. - - - - - 33.

Глава X.

Нѣкоторыя наставленія второй рукъ, для на-
ложенія короля, краля, хлапа, или десятки,
какойнибудь масти, и проч. - - - - - 36.

Глава XI.

Нѣкоторыя наставленія, какъ играть, когда по
вашу правую руку вскроется тузъ, король,
или краля, и проч. - - - - - 39.

Глава XII.

Когда десятка или девятка вскрыется по правую вашу руку, и проч. - - - - - 43.

Глава XIII.

Предостереженіе не разсваиваться съ старшинствомъ на сильной масти вашего противника, и проч. - - - - - 45.

Глава XIV.

Поселику нѣкіе читатели сего сочиненія въ рукописномъ, претовали проспаннѣйшаго исполкованія о игрѣи секвенцій, сіе здѣсь полкуется слѣдующимъ образомъ. - - - 49.

Глава XV.

Прибавочные случаи. - - - - - 58.

Глава XVI.

Прибавочные случаи, обнародованные 1748 года только. - - - - - 65.

Глава XVII.

Новые случаи въ виспѣ, обнародованные 1760 года только. - - - - - 72.

Глава XVIII.

Словарь виспа, который рѣшилъ почти все трудные случаи бывающіе въ сей игрѣ, подѣ образомъ вопросовъ и отвѣтовъ. - 75.

Глава XIX.

Исполкованіе, въ пользу начинающихъ, нѣкоторыхъ изъ словъ игры Виспа, употребляемыхъ въ семъ сочиненіи. - - - 80.

Глава XX.

Художественная память, или легкій способъ
для вспомошествованія памяти играющихъ
въ виспъ. Къ чему прилагаются нѣкоторые
случаи въ первый токмо разъ обнаруженные. 83.

Глава XXI.

Древнѣе законы игры виспа; къ коимъ прилага-
ются и новѣйшіе, наблюдаемые въ зна-
нѣйшихъ Лондонскихъ Шоколатныхъ до-
махъ, и принятыя самыми лучшими судъ-
ями: послѣдніе законы, гдѣ они различе-
ствуютъ опъ древнихъ, опмѣчаются ко-
сою печатью. - - - - - 86.

Прибавленіе переводчиково, содержащее нѣкія
вычисленія о виспѣ, Г. де Моавря. - 95.

КРАТКОЕ СОЧИНЕНІЕ

о игрѣ

В И С Т Ъ.

За нужное почитаемъ предварительно сказать, что желающіе пользоваться симъ сочиненіемъ, должны напередъ прочесть слѣдующія вычисленія; изъ коихъ они могутъ содержать въ памяти только тѣ, при которыхъ поставляеяся *примѣч.* поелику отъ сихъ все умствованіе сего сочиненія зависить.

Вычисленія, наставляющія съ нравственною извѣстностію, какъ сыграть хорошо всякую руку или игру, съ показаніемъ степеней вѣроятности, что товарищъ вашъ имѣетъ 1, 2, или 3, изъ нѣкоторыхъ извѣстныхъ картъ!

На примѣръ.

1. Желая знать, какая степень вѣроятности, что онъ имѣетъ одну нѣкоторую карту?

Отвѣтъ. прошивъ за
него него

Что онъ ея не имѣетъ, есть *примѣч.* 2 къ 1.

2. Желая знать, какая степень вѣроятности, что онъ имѣетъ двѣ нѣкоторыя карты?

Отвѣтъ.

прошивъ за
него него

Что онѣ имѣетъ одну изъ нихъ

только, естъ - - - 31 кѣ 26

Что онѣ не имѣетъ обѣихъ, естъ 17 кѣ 2

А что онѣ имѣетъ одну или и обѣ, }
естъ около 5 кѣ 4, или *примѣч.* } 25 кѣ 32

3. Желая также знать, какія степени
вѣроятности, что онѣ имѣетъ 3 нѣкоторыя
карты?

Отвѣтъ.

за противъ
него него

Что онѣ имѣетъ одну изъ нихъ }
только, естъ 325 вѣ его пользу, } 6 кѣ 7
кѣ 378 прошивъ него, или около }

Что онѣ только двухъ изъ нихъ не }
имѣетъ, естъ 156 вѣ его пользу, } 2 кѣ 7
кѣ 547 прошивъ него, или около }

Что онѣ не имѣетъ всѣхъ трехъ, }
естъ 22 вѣ его пользу, кѣ 681 } 1 кѣ 31
прошивъ него, или около }

Но что онѣ имѣетъ 1 или 2 изъ }
нихъ, естъ 481 вѣ его пользу, кѣ } 13 кѣ 6
222 прошивъ него, или около }

А что онѣ имѣетъ 1, 2, или и всѣ 3,
естъ около *примѣч.* - 5 кѣ 2

*Истолкованіе и приложеніе вычисленій, нужныя
для разумѣнія тѣхъ, кои читаютъ сіе сочиненіе.*

Первое вычисленіе. 2 кѣ 1, что пова-
рищъ мой не имѣетъ одной нѣкоторой карты.

Дабы сдѣлать приложеніе сего вычисленія, положимъ, что прошивникъ съ правой руки идетъ съ масши, на кошорой у васъ только король съ одною маленькою каршою: вы видите, что 2 къ 1, чтобъ вы положили вашего короля, и что прошивникъ съ лѣвой руки не можетъ убить его.

Также, положимъ, что у васъ король съ тремя маленькими картами на одной масши, и также краля съ тремя маленькими картами на другой масши. Желая знать, съ кошорой масши итти лучше? *Отвѣтъ.* Отъ короля, поелику 2 къ 1, что шузъ не лежитъ позади; но 5 къ 4, что шузъ или король какой нибудь масши лежитъ позади; слѣдовательно идучи отъ крали, вы играете во уронъ вашъ.

Второе вычисленіе. По крайней мѣрѣ 5 къ 4, что товарищъ вашъ имѣетъ одну изъ нѣкоторыхъ двухъ картъ, и такой же перевѣсъ въ пользу вашихъ противниковъ, какъ съ правой руки, такъ и съ лѣвой. И такъ положимъ, что у васъ 2 онера на какой нибудь масши; то зная, что 5 къ 4, что товарищъ вашъ имѣетъ одинъ изъ двухъ прочихъ онеровъ, вы въ силу того можете играть ваши карты съ большею извѣстностію.

Также, положимъ, что вы имѣете кралю только съ одною маленькою каршою на какой масши, и что прошивникъ съ правой руки идетъ съ той масши; ежели вы поло-

жите вашу кралою, то 5 кб 4, что противникъ съ лѣвой руки убьетъ ее, и что по тому вы играете 5 кб 4 въ вашу невыгоду.

Третье вычисленіе. 5 кб 2, что товарищъ вашъ имѣетъ одну изъ нѣкоторыхъ 3 картъ.

И такъ, положимъ зданъ вамъ хлапъ съ 1 маленькою картою, и противникъ съ правой руки идетъ съ той масти; ежели вы положите хлапа, то 5 кб 2, что противникъ съ лѣвой руки имѣетъ шуза, или короля, или кралою той масти; слѣдственно вы играете 5 кб 2 противъ самого себя; кромѣ сего, разсудить должно, что по причинѣ такого откровенія вашей игры, противникъ съ правой руки будетъ дѣлать финессы надъ вашимъ товарищемъ чрезъ всю шу масть.

И дабы показать, что непременно нужно класъ самую малую карту изъ секвенціи на всякихъ играемыхъ мастяхъ, положимъ, что противникъ пошелъ съ масти, на которой у васъ король, краля и хлапъ, или краля, хлапъ и десяшка; ежели вы положите хлапа той масти, на которой у васъ король, краля и хлапъ, вы тѣмъ доставляете способъ вашему товарищу къ вычисленію перевѣса въ его пользу и непользу на той масти, и также на всѣхъ нижшихъ мастяхъ, на которыхъ есть у васъ секвенціи.

Еще можно предвидущее вычисленіе обратить въ пользу. Положимъ у васъ шузъ,

король и два маленькіе козыря, вмѣстѣ со старшею пѣперницею, или 5 другими вѣрными картами въ вашей рукѣ на какойнибудь масти; и вы козыряли два раза, и всѣ козырей давали; въ такомъ случаѣ 3 козырей вышло, да 2 остаются въ вашей рукѣ, стало то, да 3 козыря въ рукахъ трехъ прочихъ игроковъ; изъ коихъ трехъ козырей, что вашъ товарищъ имѣетъ одного, есть перевѣсъ 5 къ 2 въ вашу пользу; слѣдовательно изъ 7 картъ въ вашей рукѣ, вы имѣете право достать 5 взятокъ.

Нѣкоторыя выкладки для держанія заклада или пари на выигрышъ игры въ Вистъ.

Со задачею.

Самая задача	-	-	-	есть 21 къ 20
1 леве	-	-	-	11 10
2	-	-	-	5 4
3	-	-	-	3 2
4	-	-	-	7 4
5	-	-	-	2 1
6	-	-	-	5 2
7	-	-	-	7 2
8	-	-	-	5 1
9 есть около	-	-	-	9 2

Со задачею.

2 къ 1	-	-	-	есть 9 къ 8
3 1	-	-	-	9 7
4 1	-	-	-	9 6
5 1	-	-	-	9 5

6	1	-	-	-	-	9	4
7	1	-	-	-	-	3	1
8	1	-	-	-	-	9	2
9	1	есть	около	-	-	4	1

Со здачею.

3	кб	2	-	-	-	есть	8	кб	7
4	2	-	-	-	-		4	3	
5	2	-	-	-	-		8	5	
6	2	-	-	-	-		2	1	
7	2	-	-	-	-		8	3	
8	2	-	-	-	-		4	1	
9	2	-	-	-	-		7	2	

Со здачею.

4	кб	3	-	-	-	есть	7	кб	6
5	3	-	-	-	-		7	5	
6	3	-	-	-	-		7	4	
7	3	-	-	-	-		7	3	
8	3	-	-	-	-		7	2	
9	3	есть	около	-	-		3	1	

Со здачею.

5	кб	4	-	-	-	есть	6	кб	5
6	4	-	-	-	-		6	4	
7	4	-	-	-	-		2	1	
8	4	-	-	-	-		3	1	
9	4	есть	около	-	-		5	2	

Со здачею.

6	кб	5	-	-	-	есть	5	кб	4
7	5	-	-	-	-		5	3	
8	5	-	-	-	-		5	2	
9	5	есть	около	-	-		2	1	

Со задачею.

7 кб 6	-	-	-	есть	4 кб 3
8 6	-	-	-	-	2 1
9 6	есть	около	-	-	7 4

Со задачею.

8 кб 7	есть	больше	-	3 кб 2
9 7	есть	около	-	12 8

8 кб 9, вб силу лучшихъ вычисленій, сдѣланныхъ нынѣ, есть около 3 сб половиною во 100, вб пользу 8 со задачею; безб задачи, перевѣсб, хощя и небольшой, но все вб пользу 8.

Вычисленія въ Вистѣ на весь Робберъ.

Положимъ, что А и Б игроки, и что А выигралъ 1 игру и 8 леве второй игры, и имѣетъ задачу.

Желаю знать, какой будетъ перевѣсб чрезъ весь робберъ?

Поелику есть уже 1 игра; а 9 леве второй игры (полагая что сн 9 леве со задачею) близко какъ 6 кб 1, то

Первая игра и 9 леве второй игры есть близко какъ - - - - - 13 кб 1

Первая игра и 8 леве второй }
 игры есть немного побольше } 13 - 1 и пр.
 прежняго - - - - -

Первая игра и 7 леве второй есть близко 10 1

То же и 6 леве второй есть близко 8 1

То же и 5 леве второй есть близко 6 1

То же и 4 леве второй есть близко 5 1

То же и 3 леве второй естъ близко	4½	1
То же и 2 леве второй естъ близко	4	1
То же и 1 леве второй естъ близко	7	2

Предвидушья вычисленія сдѣланы со задачею.

Противъ задачи.

Положимъ А и Б игроки, и А выигралъ 1
игру и сколько нибудь леве второй игры:
Первая игра и 9 леве второй игры естъ
близко - - - - - 11 къ 1

То же и 8 леве второй игры естъ
(немного побольше) - - 11 1

То же и 7 леве второй естъ - 9 1

То же и 6 леве второй естъ - 7 1

То же и 5 леве второй естъ - 5 1

То же и 4 леве второй игры естъ 4½ 1

То же и 3 леве второй игры естъ 4 1

То же и 2 леве второй игры естъ 7 2

То же и 1 леве второй игры естъ
близко - - - - - 6½ 2

Полезьа изъ предвидушнихъ вычисленийъ можеть быть та, чпо закладъ можно раздѣ-
лить въ силу таблицъ здѣсь приложенныхъ.

Предвидушья вычисленія одобрены нѣ-
кими изъ наилучшихъ судей о Виснѣ, и пр.

ГЛАВА I.

Нѣкоторыя главныя правила для наблю-
денія начинающихъ.

I.

Когда вамъ ишти, начинайте съ самой

лучшей маспи въ вашей рукѣ: ежели есть у васъ секвенція короля, крали и хлана, или крали, хлапа и десяпки, съ нихъ ходъ вѣрной, кошорой непременно сдѣлаешъ то, что или вы или поварищъ вашъ останешесь за руками на другихъ масяхъ; а начинать должно съ самой вышшей каршы изъ секвенціи, развъ картъ на ней будетъ у васъ 5, въ кошоромъ случаѣ ходите съ самой нижшей, (кромѣ козырей, гдѣ всегда должно ходить съ самага вышшаго) дабы достать туза или короля изъ руки вашего поварища или противника; шакимъ образомъ вы свою масъ очистите.

2.

Естьли у васъ будетъ 5 самыхъ маленькихъ козырей, а ни единой хорошей каршы на другихъ масяхъ, козырайте: изъ сего по крайней мѣрѣ та польза, что вы сдѣлаете вашего поварища послѣднимъ игрокомъ, и слѣдовашельно за руками.

3.

Ежели у васъ только два козыря маленькихъ, съ тузомъ и королемъ на другихъ двухъ масяхъ, и четвершой маси совсемъ нѣтъ; набирайте скорѣе столько взятокъ, сколько можете; и ежели поварищъ вашъ опкаывается на кошорой нибудь изъ вашихъ двухъ масей, не принуждайте его бить ту масъ, дабы рука его чрезмѣрно не обезсилѣла.

4.

Рѣдко бываетъ нужно отвѣтствовать

вашему поварищу масью, съ которой онѣ ходилѣ, ежели самѣ имѣете хорошія маси, съ которыхѣ ходитѣ можете; развѣ сіе будешѣ съ тѣмѣ, чтобѣ остановить или выигратѣ игру: а чрезѣ хорошія маси разумѣется, когда вы имѣете секвенцію короля, крали и хлапа, или крали, хлапа и десяшки.

5.

Ежели у каждаго изѣ васѣ по 5 взятокѣ, и вы увѣрены съ вашей руки еще получишь двѣ; доспавайте оныя непременно, и не ласкайтесь замѣшнѣ 2 леве вѣ шу задачу; по тому что ежели вы потеряете леве, она вамѣ соспавитѣ разноснѣ 2 леве, и вы играете 2 кѣ 1 противу самого себя.

Но на сіе правило есть извѣстіе, когда вы видите вѣроятность или выпнѣ изѣ двойной игры, или выигратѣ игру; вѣ которыхѣ случаяхѣ вы должны рисковать одною леве.

6.

Ежели вы имѣете вѣроятность выигратѣ игру, всегда рискуйте одною взячкою или двумя; по тому что противникѣ вашѣ получаетѣ большую долю вѣ закладѣ или спавкѣ, отѣ новой задачи, нежели какая можетѣ произойти отѣ одной или двухѣ взятокѣ, коими вы рискуете вѣ сію задачу.

Сей случай относится кѣ гл. 6 случ. 1, 2, 3, 4, 5, 6.

7.

Ежели вашѣ противникѣ имѣетѣ 6 леве

или 7, и вашъ ходъ; въ такомъ случаѣ вы должны рисковать взячкою или двумя, дабы поровнять вашу игру: и такъ, ежели у васъ краля или хлапъ козырной самъ-другъ, и нѣтъ никакихъ хорошихъ картъ на другихъ мастяхъ, ходите съ вашей козырной крали или хлапа: такимъ образомъ вы укрѣпите руку вашего поварища, ежели онъ на козыряхъ силенъ; а ежели слабъ, вреда ему вы не дѣлаете.

8.

Ежели у васъ четыре леве, спарайтесь выиграть еще леве, и остановивъ двойную; по тому что вы шѣмъ сберегаете половину сипавки, на копорую играете; а дабы получить леве, хотя вы и сильны на козыряхъ, но козырянь должно оспорожно. Сила же на козыряхъ разумѣется, когда вы имѣете на нихъ онеръ самъ-чешвертъ.

9.

Ежели вы въ 9, и хотя весьма сильны на козыряхъ, но примѣчаете, что поварищъ вашъ можетъ убить козыремъ какую нибудь изъ масшей вашихъ прошивниковъ; въ такомъ случаѣ не козыряйте, а доставьте ему случай бить тѣ масши. Но еслили игры вашей будетъ 1, 2, или 3 леве, тогда должно играть прошивно тому; также, еслили будете въ 5, 6, или 7; по тому что въ сихъ послѣднихъ двухъ случаяхъ вамъ должно выигрывать больше нежели одну леве.

10.

Ежели вы послѣдній игрокъ, и примѣчаете, что прешій игрокъ не можетъ наложить хорошей карты на мастъ, съ которой его товарищъ ходилъ; то естли сами не имѣете хорошихъ картъ для хода, оборотите въ мастъ вашего противника: сіе часто сдѣлаеиъ вашего товарища за руками, и часто заставилъ противника перемѣнить мастъ, и сѣдовашельно сдѣлаеиъ вашего товарища за руками и на сей новой масти.

11.

Ежели у васъ шузъ, король и четыре маленькіе козыря, козыряйше съ маленькаго; по тому что ровный закладъ, что товарищъ вашъ имѣетъ вышій козырь, нежели послѣдній игрокъ: естли пакъ, то вы сдѣлаете три козырки; естлижъ нѣтъ, то все не можете вы вывеситъ всѣхъ козырей.

12.

Ежели у васъ шузъ, король, хлапъ и три маленькіе козыря, козыряйше съ короля, а нѣтъ съ шуза, (развѣ одинъ изъ противниковъ отъ козырей отказывается), поелику перевѣсъ въ вашу пользу, что краля выпадешъ.

13.

Ежели у васъ король, краля и четыре маленькіе козыря, начинайте съ маленькаго, поелику перевѣсъ въ вашу пользу, что у вашего товарища естъ онеръ.

Ежели у васъ король, краля, десятка и при маленькіе козыря, начинайте съ короля; послѣлику великая вѣроятность, что хлапъ выпадетъ во вторую козырку; или вы можете подождать сдѣлать финессъ вашею десятою, когда вашъ поварищъ оборотитъ вашу козырку.

Сіе относится къ гл. 7. случ. 1, 2, 3.

Ежели у васъ краля, хлапъ, и четыре маленькіе козыря, начинайте съ маленькаго; послѣлику перевѣсъ въ вашу пользу, что у вашего товарища есть оверъ.

Ежели у васъ краля, хлапъ, девятка, и при маленькіе козыря, начинайте съ краля; послѣлику великая вѣроятность, что десятка выпадетъ во вторую козырку; или вы можете подождать сдѣлать финессъ вашею девятою.

Относится къ гл. 7. случ. 1, 2, 3.

Ежели у васъ хлапъ, десятка, и четыре маленькіе козыря, начинайте съ маленькаго, для причинъ, показанныхъ въ снѣдѣ 15.

Ежели у васъ хлапъ, десятка, осьмерка, и при маленькіе козыря, начинайте съ хлапа, дабы девятка не взяла взяшки; да и перевѣсъ въ вашу пользу, что оспальные при

онера вынадутъ вѣ двѣ козырки.

19.

Ежели у васъ шесѣь маленькихъ козырей, начинайте сѣ самаго маленькаго, развѣ у васъ случишя десятка, девашка и осьмерка, и онерѣ пропиву васъ вскроется: вѣ такомъ случаѣ, ежели вамъ удастся играть чрезъ онерѣ, начинайте сѣ десятки, что принуждаетъ вашего пропивника класѣь свой онерѣ во ущербѣ свой, или оставлаетъ на волю вашему товарищу, пропустить ли онѣй, или нѣтъ.

20.

Ежели у васъ шузѣь, король и три маленькіе козыря; начинайте сѣ маленькаго, для причинѣ показанныхъ вѣ спашѣь 15.

21.

Ежели у васъ шузѣь, король и хлапѣь, и два маленькіе козыря, начинайте сѣ короля, что почти сѣ нравственною извѣстностію, дастъ вашему товарищу знать, что у васъ оспаются шузѣь и хлапѣь: и такѣь, если вы доставите ему ходѣь, онѣ пойдеѣь сѣ козыря, при чемѣь вы должны сдѣлать финесѣь вашимѣь хлапомѣь: и онѣ такой игры никакого худаго слѣдствѣя произойти не можетѣь, развѣ шокмо когда краля за вами оспаются одна.

Относится къ Гл. 7. случ. 1, 2, 3.

22.

Ежели у васъ король, краля и три маленькіе козыря, начинайте сѣ маленькаго,

для причинъ показанныхъ въ спашь 15.

23.

Ежели у васъ король, краля, десятка и два маленькіе козыря, начинайте съ короля, для причинъ показанныхъ въ спашь 21.

24.

Ежели у васъ краля, хлапъ и три маленькіе козыря, начинайте съ маленькаго, для причинъ показанныхъ въ спашь 15.

25.

Ежели у васъ краля, хлапъ, девятка и два маленькіе козыря, начинайте съ краля, для причинъ показанныхъ въ спашь 16.

26.

Ежели у васъ хлапъ, десятка и три маленькіе козыря, начинайте съ маленькаго, для причинъ показанныхъ въ спашь 15.

27.

Ежели у васъ хлапъ, десятка, осьмерка и два маленькіе козыря, начинайте съ хлапа; поелику перевѣсъ въроятности есть, что девятка выпадетъ въ двѣ козырки; или когда вашъ шоварищъ оборотитъ вамъ козыремъ, вы можете сдѣлать финессъ вашею осьмеркою.

28.

Ежели у васъ пять маленькихъ козырей, всего лучше начинайте съ самаго маленькаго; развѣ случится секвенція десятки, девятки и осьмерки; въ шакомъ случаѣ начинайте съ самой большой карты изъ секвенціи.

29.

Ежели у васъ шузъ, король и два маленькіе козыря, начинайте съ маленькаго, для причинъ показанныхъ въ списаньи 15.

30.

Ежели у васъ шузъ, король, хлапъ и одинъ маленькой козырь, начинайте съ короля, для причинъ показанныхъ въ списаньи 21.

31.

Ежели у васъ король, краля и два маленькіе козыря, начинайте съ маленькаго, для причинъ показанныхъ въ списаньи 15.

32.

Ежели у васъ король, краля, десятка и одинъ маленькой козырь, начинайте съ короля, и ждите обороша козырей отъ вашего товарища; и тогда вы должны сдѣлать финессъ вашею десялкою, дабы поймать хлапа.

33.

Ежели у васъ краля, хлапъ, девятка и одинъ маленькой козырь, начинайте съ крали, дабы десятка не взяла взяшки.

34.

Ежели у васъ хлапъ, десятка и два маленькіе козыря, начинайте съ маленькаго, для причинъ показанныхъ въ списаньи 15.

35.

Ежели у васъ хлапъ, десятка, осьмерка и одинъ маленькой козырь, начинайте съ хлана, дабы девятка не взяла взяшки.

36.

Ежели у васъ десяпка, девятка, осьмерка, и одинъ маленькой козырь, начинайте съ десяпки, что оставляетъ вашему товарищу на волю, пропустишь ли ее, или нѣтъ.

37.

Ежели у васъ десяпка и три маленькіе козыря, начинайте съ маленькаго.

Г Л А В А II.

Нѣкоторыя особливые правила для наблюденія.

I.

Ежели у васъ тузъ, король, и четыре маленькіе козыря, съ хорошею мастью, вы должны три раза козырять; инако вашу сильную масть могутъ бишь козыремъ.

2.

Ежели у васъ король, краля, и четыре маленькіе козыря, съ хорошею мастью, козыряйте королемъ; поелику, когда вамъ опять достанется ходъ, вы сдѣлаете три козырки.

3.

Ежели у васъ король, краля, десяпка, и три маленькіе козыря съ хорошею мастью, козыряйте королемъ, во ожиданіи что хлапъ выпадетъ во вторую козырку; и не ждите сдѣлать финессъ вашею десяпкою, дабы вашей сильной масти не убили козыремъ.

4.

Ежели у васъ краля, хлапъ, и три маленькіе козыря съ хорошею масшью, козырайше маленькимъ.

5.

Ежели у васъ краля, хлапъ, девашка и два маленькіе козыря съ хорошею масшью, козырайше кралею, во ожиданіи что десяпка выпадетъ во вторую козырку; и не ждите сдѣлать финессъ вашею девашкою, но козырайше въ другой разъ, для причинъ показанныхъ въ случ. 3. сей главы.

6.

Ежели у васъ хлапъ, десяпка, и три маленькіе козыря съ хорошею масшью, начинайте съ маленькаго.

7.

Ежели у васъ хлапъ, десяпка, осьмерка, и два маленькіе козыря, съ хорошею масшью, козырайше хлапомъ, во ожиданіи что девятка выпадетъ во вторую козырку.

8.

Ежели у васъ десяпка, девашка, осьмерка, и одинъ маленькой козырь, съ хорошею масшью, козырайше десяпкою.

Г Л А В А III.

Особливья игры, и способъ играшь оныя, послѣ какъ уже начинающій сдѣлаетъ нѣкоторый успѣхъ въ игрѣ.

Положимъ, что вы старшая рука, и что

игра ваша состоитъ изъ короля, крали, и хлапа одной масти, туза, короля, крали, и двухъ маленькихъ картъ другой масти; короля и крали прешней масти, и трехъ маленькихъ козырей. *Хочу знать*, какъ играть такую руку? *Отвѣтъ*. Вы должны начать съ туза вашей самой сильной масти, (или съ козыря), что показываетъ вашему товарищу, что вся сила на той масти у васъ; но далье съ короля той масти вы ходить не должны, а должны козырять: и ежели вы находите, что товарищъ вашъ совсемъ не силенъ подкрѣпить васъ на козыряхъ, а противникъ вашъ ходитъ съ вашей слабой масти, то есть, съ той, на которой у васъ король и краля только, въ такомъ случаѣ ходите съ короля вашей самой сильной масти; и ежели вы примѣчаете нѣкоторую вѣроятность, что кошорой нибудь изъ вашихъ противниковъ убьетъ ее козыремъ, тогда продолжайте играть съ короля той масти, на которой у васъ король, краля, и хлапъ. Еслили такъ случится, что противники не идутъ въ вашу самую слабую масть; въ такомъ случаѣ, хотя по видимому вашъ товарищъ не можетъ подать вамъ никакой помощи на козыряхъ, продолжайте ваше намѣреніе козырянья, коль часто ходъ вамъ ни достанется. Такимъ образомъ, полагая что у вашего товарища только два козыря, а у противниковъ по чешыре, послѣ трехъ козырокъ оспа-

нелся прошиву васъ два козыря шолько.

2.

Старшая рука.

Положимъ, у васъ шузъ, король, краля, съ однимъ маленькимъ козыремъ; и секвенція пяти картъ, начинающаяся онъ короля, на другой масши; и еще чешыре другія незначущія карты. Начинайте съ крали козырной, и по томъ продолжайте ходъ съ шуза, что доказываетъ вашему товарищу, что и король у васъ: и поелику худая бы была игра ходить съ козырей въ шрешій разъ, пока вы не очистите вашей большой масши; остановясь такимъ образомъ, вы дадите вашему товарищу знать, что у васъ остался шолько король съ маленькимъ козыремъ; поелику, естли бы у васъ былъ шузъ, король, краля, и еще два козыря, вы бы не могли получить вреда, козыряя королемъ въ шрешій разъ. Когда же вы пойдете съ секвенціи, начинайте съ самой нижней карты, поелику естли шузъ будетъ у вашего товарища, онъ его положишь, и по тому вашу масъ очистишь. И какъ вы состояніе вашей игры товарищу вашему открыли, ежели у него остался одинъ козырь или два, онъ козырнетъ къ вамъ, съ нравственною извѣстностію, что король вашъ вынетъ всѣхъ козырей изъ рукъ вашихъ прошивниковъ.

Второй игрокъ.

Положимъ у васъ тузъ, король, съ двумя маленькими козырями; и старшая паше-рица на другой масти; на третьей масти у васъ три маленькія карты, а на четвертой одна. Противникъ вашъ съ правой руки начинаетъ играть туза вашей слабой масти, и по томъ продолжаетъ играть короля: въ такомъ случаѣ не кройте его козыремъ, а бросьте пустую карту; еслижъ онъ поидетъ и съ крали, бросьте другую пустую карту; сіе же сдѣлайте и въ четвертой разъ, въ шой надеждѣ, что вашъ товарищъ ес покроетъ, кошорой въ такомъ случаѣ поидетъ или съ козыря, или въ вашу сильную масть. Ежели съ козыря, то сдѣлайте двѣ козырки, и по томъ подите съ вашей сильной масти. Такимъ образомъ, еслили у одного изъ вашихъ противниковъ случится четыре козыря, а у другаго два, что почти и случится, поелику вашъ товарищъ имѣетъ право къ тремъ козырямъ изъ девяти, и слѣдовательно у обоихъ противниковъ останется только шесть козырей; то ваша сильная масть вынетъ старшихъ ихъ козырей, и вы имѣете вѣроятность выиграть одну леве съ вашей собственной руки только, напрошивъ того, еслили бы вы убили козыремъ одну изъ самыхъ лучшихъ картъ вашего противника, вы бы столько ослабили,

что вѣроятно не сдѣлали бы больше пяти
взятокъ безъ помощи вашего товарища.

4.

Положимъ у васъ тузъ, краля, и три
маленькіе козыря: тузъ, краля, десятка и
девятка на другой маспѣ, съ двумя малень-
кими картами на каждой изъ двухъ прочихъ
маспей. Товарищъ вашъ идетъ къ вамъ въ
шуза, кралю, десятку и девятку; и поелику
такая игра требуетъ больше, чтобъ обма-
нуть вашихъ противниковъ, нежели чтобъ
открыться вашему товарищу, бросьте де-
вятку, что естественнѣе ведетъ вашего про-
тивника ходитъ съ козырей, ежели онъ до-
станетъ ту взятку. Какъ скоро пойдутъ
къ вамъ съ козырей, оборотише ихъ на ва-
шего противника, оставляя себя на нихъ
спаршимъ. Ежели вашъ противникъ, копо-
рый козырялъ къ вамъ, положитъ такой ко-
зырь, копораго вашъ товарищъ убишь не
можетъ; еслии нѣтъ у него самого хоро-
шихъ картъ къ игранию, онъ оборотитъ въ
ходъ вашего товарища, воображая, что та
мась лежитъ между его товарищемъ и ва-
шимъ: ежели такой вашъ финессъ удастся,
вы много шѣмъ выиграете, но едва проиграшь
можете.

5.

Положимъ у васъ тузъ, король, и три
маленькіе козыря; съ четверицею отъ коро-
ля и двумя маленькими картами на другой

маспи; и по маленькой картѣ на прочихъ двухъ масяхъ. Противникъ вашъ идетъ съ маспи, на которой у вашего товарища старшая четверица: товарищъ вашъ беретъ на хлана, и по томъ ходитъ съ туза; вы отказываетесь отъ той маспи, и бросаете пуспую карту: когда вашъ товарищъ пойдетъ съ короля, противникъ съ правой руки бьетъ его козыремъ, на примѣръ, хлапомъ или десяткою: не перскрывайте его, поелику вѣроятно, что вы можете потерять двѣ или три взятки, обезсиливаніемъ руки вашей: но если онъ пойдетъ въ маспь, которую вы сбросили, бейте ее козыремъ, и по томъ ходите съ самой нижней карты вашей се-квенціи, дабы вызвать туза изъ руки вашего товарища или противника: какъ сіе сдѣлается, то какъ скоро получите ходъ, сдѣлайте двѣ козырки, и по томъ ходите съ вашей сильной маспи. Ежели вмѣсто того, чѣмбъ вашему противнику иппи въ вашу слабую маспь, онъ спалъ бы козырянь, сдѣлайте двѣ козырки, и по томъ продолжайте сдѣлать себя старшимъ на вашей сильной маспи. Но вы рѣдко найдете, чѣмбъ кто спалъ играть симъ послѣднимъ образомъ, развѣ посредственной игрокъ.

ГЛАВА IV.

Нѣкоторыя игры, съ извѣстными примѣчаніями, по которымъ вы можете увѣриться, что товарищъ вашъ больше не имѣетъ масти играемой вами или имъ.

1. Перъвый примѣръ.

Положимъ вы пошли отъ крали, десяпки, девяпки, и двухъ маленькихъ картъ на какойнибудь масти; вторая рука кладетъ хлана, а товарищъ вашъ осьмерку: въ такомъ случаѣ, поелику у васъ краля, десяпка и девяпка, очевиднѣйше доказывается, что вашъ товарищъ, ежели онъ хорошо играетъ, уже больше той масти не имѣетъ. Узнавъ сіе, вы можете играть въ силу того, или принуждая его бить козыремъ ту масть, ежели вы сильны на козыряхъ, или играя другую какую масть.

2. Второй примѣръ.

Положимъ у васъ король, краля и десяпка какойнибудь масти, и вы идете съ короля, а товарищъ вашъ кладетъ хлана: сіе доказываетъ, что у него больше той масти нѣтъ.

3. Третій примѣръ, нѣсколько различный отъ двухъ первыхъ.

Положимъ у васъ король, краля, и множество другихъ картъ на какойнибудь ма-

спи, и вы пошли съ короля: въ нѣкоторыхъ случаяхъ хорошая будетъ игра отъ вашего товарища, ежели у него только тузъ съ маленькою на той маси, покрытъ вашего короля тузомъ: ибо, естли онъ силенъ на козыряхъ, онъ убивъ короля своего товарища тузомъ, козыряетъ; и выкозырявъ всѣхъ, опившисвуешъ въ ходъ своего товарища; и распавшись съ своимъ тузомъ, онъ очищаетъ мѣсто своему товарищу выиграть на всей той маси; чего бы можетъ быть нельзя было сдѣлать, естлибъ онъ оставилъ старшинство въ своихъ рукахъ.

И положимъ товарищъ его никакой другой хорошей каршы не имѣетъ кромѣ той маси; онъ ничего не теряетъ, когда короля его перекроютъ тузомъ: но естли такъ случится, что онъ имѣетъ какую нибудь хорошую каршу, и можетъ ввести ту масъ, онъ симъ способомъ игры достаеъ всѣ взятки, которыя можно сдѣлать на той маси. И поелику вашъ товарищъ взялъ вашего короля тузомъ, и послѣ того козыряетъ, вы имѣете причину думать, что у него осталась еще карта на той маси, съ которой сходить къ вамъ можетъ: и такъ не отбрасывайте ничего на той маси, даже для защищенія короля или краи на другихъ масяхъ.

ГЛАВА V.

Особливья игры, въ которыхъ спаремся обмануть нашихъ противниковъ и вредить имъ, и купно открыть нашу игру товарищу.

1. Первѣй примѣръ.

Положимъ я хожу съ туза такой масти, на которой у меня тузъ, король, и три маленькія карты; послѣдній игрокъ не имѣетъ той масти, однакожъ не бьетъ козыремъ: ежели я не довольно силенъ на козыряхъ, я не долженъ итти съ короля, а долженъ оставить спаршинство на той масти въ своей рукѣ, и итти съ маленькой, дабы игру его привести въ безсиліе.

2. Второй примѣръ.

Ежели идутъ съ масти, которой у меня нѣтъ, и я имѣю нравственную извѣстность, что у товарища моего не самыя лучшія карты на той масти; дабы обмануть противника, я сброшу свою сильную масть: но чтобъ товарища вывести изъ сумнѣнія, когда его будетъ ходъ, я сброшу слабую масть. Сей способъ игры вообще удастся, развѣ когда вы играете съ весьма хорошими игроками; но и съ ними вы чаще выиграете тѣмъ, нежели проиграете.

ГЛАВА VI.

Особливыя игры, въ которыхъ вы рискуете пощерять одну шолько взяпку, дабы выиграть три.

1. Первѣй примѣръ.

Положимъ жлуди козыри: противникъ вашъ идешъ съ червей; а товарищъ вашъ, не имѣя шой маспи, сбрасываетъ вины: и пакъ вы должны судить, что его рука сосиноипъ изъ козырей и бубенъ: положимъ вы взяли шу взяпку, и будучи чрезмѣрно слабы на козыряхъ, не смѣете форсировать его. И положимъ у васъ король, хлапъ, и маленькая бубновка, а у товарища вашего краля и пяшера бубенъ: ежели вы пойдете съ короля въ первѣй разъ, и съ хлапа во второй, то вы съ товарищемъ можете достать пяпъ взяпокъ на шой маспи: напрошивъ того, еспыли вы пойдете съ маленькихъ бубенъ, и краю вашего товарища убьютъ шузомъ, то король и хлапъ, оставшіеся въ вашей рукѣ мѣшаютъ его маспи. И хотя бы у него былъ и лишній козырь, но ежели пойдете съ маленькихъ бубенъ, и его принудятъ лишнимъ козыремъ чтонибудь покрыть, вы такою игрою потеряете три взяпки въ шу задачу.

2. Вшорый примѣръ.

Положимъ въ такомъ же случаѣ, какъ предъидущій, у васъ краля, десятка, и одна

маленькая карша на сильной масти вашего товарища, что узнавать должно, какъ въ предвѣдущемъ примѣрѣ; и положимъ, у вашего товарища хлапъ и пять маленькихъ картъ на его сильной масти: когда будетъ вашъ ходъ, играйте съ крали, и когда опять придетъ ходъ, играйте съ десятки: и ежели у него будетъ лишній козырь, такою игрою онъ получитъ чешыре взяпки на той масти: но ежели вы пойдете съ маленькой каршы на той масти, поелику хлапъ его выйдетъ, и во второй ходъ съ той масти краля останется въ вашихъ рукахъ, ежели лишній его козырь принудятъ выпши; то краля оставшаяся въ вашихъ рукахъ мѣшаетъ его масти; и такимъ образомъ вы поперяете три взяпки въ ту задачу.

3. Третій примѣръ.

Въ предвѣдущихъ примѣрахъ мы полагали, что ходъ былъ вашъ, и что такимъ образомъ вы имѣли случай сбросить самыя лучшія ваши каршы на сильной масти вашего товарища. Положимъ теперь, что ходъ вашего товарища, и въ теченіи игры вы узнаете, что у вашего товарища есть одна большая масть, на примѣръ, тузъ, король, и чешыре маленькія каршы; а у васъ краля, десятки, девятка, и одна самая маленькая карта на той масти. Когда вашъ товарищъ ходитъ съ туза, вы должны сбросить девятку; и когда съ короля, десятку: такимъ

образомъ вы видите, что въ третій разъ вы возьмете на краю; а поелику у васъ осталась одна маленькая карта, вы тѣмъ не мѣшаете вашего товарища сильной маси: напрошивъ того, естлибъ вы оставили краю съ десяткою, и хлапъ бы онъ вашихъ пропивниковъ выпалъ, вы потеряли бы двѣ взяшки въ эту задачу.

4. Четвертый примѣръ.

Положимъ въ печеніи игры, какъ въ предъидущемъ случаѣ, вы узнаете, что у вашего товарища есть одна большая маса, а у васъ король, десятка, и маленькая на той маси: товарищъ вашъ идетъ съ шуза, въ такомъ случаѣ кладите десятку, а во второй разъ короля: сей способъ служитъ къ тому, чтобъ предупредить всякую возможность помѣхи большой маси вашего товарища.

5. Пятый примѣръ.

Положимъ у вашего товарища шузъ, король и четыре маленькія карты на его большой маси; а у васъ краля, десятка, и маленькая на той маси. Когда онъ идетъ съ шуза, кладите вашу десятку; а когда съ короля, вашу краю: такимъ образомъ игры вы рискуете только одною взяшкою, дабы получить четыре.

6. Шестой примѣръ.

Теперь мы положимъ, что у васъ пять картъ на сильной маси вашего товарища, а имянно: краля, десятка, девашка, осьмер-

ка, и еще маленькая; и что у вашего товарища тузъ, король, и четыре маленькія. Когда вашъ товарищъ идетъ съ туза, кладите вашу осьмерку; и когда съ короля, вашу девятку; а въ прешій разъ, поелику ни у кого нѣтъ той масти, кромѣ васъ и вашего товарища, ходите съ крали, и по томъ съ десятки; и какъ у васъ еще осталась одна маленькая, а у вашего товарища двѣ, вы шѣмъ выиграете одну взятку; чегобъ вы не могли сдѣлать, есшьлибъ не клали прежде большихъ картъ, и не оставилибъ маленькой сходить къ вашему товарищу.

ГЛАВА VII.

Особливыя игры, играемыя, когда вашъ противникъ съ правой руки вскроетъ онеръ, съ насшавленіями, какъ играть, когда онеръ вскроется по лѣвую руку.

1. Первѣй примѣръ.

Положимъ хлапъ вскрытъ по вашу правую руку, а у васъ король, краля и десятка: дабы достать хлапа, начинайте ходить съ короля: по такой игрѣ вашъ товарищъ можетъ подумать, что у васъ остается краля съ десяtkою; особливо, ежели вы будете имѣть въ другой разъ ходъ, и съ крали не ходите.

2. Вторѣй примѣръ.

Хлапъ вскрылся, какъ и прежде, а у васъ

шузѣ, краля и десятишка: ежели пойдете съ крали, сіе служитѣ къ шакомужѣ намѣренію, какѣ и въ предвѣдущемѣ правилѣ.

3. Третьій примѣръ.

Ежели краля вскроется по вашу правую руку, а у васѣ будетѣ шузѣ, король и хланѣ; ежели вы пойдете съ короля, сіе послужитѣ къ шакомужѣ намѣренію, какѣ и въ предвѣдущемѣ правилѣ.

4. Четвертый примѣръ.

Положимѣ онерѣ вскрылся по вашу лѣвую руку, а у васѣ нѣтъ онера; въ такомѣ случаѣ вы должны козырять чрезѣ тотѣ онерѣ: но ежели у васѣ будетѣ онерѣ, (выключая шуза), вы должны быть оспорожнымѣ въ вашей козыркѣ, по тому что ежели у товарища вашего нѣтъ онера, вашѣ прошивникѣ оборотишѣ вашу же игру на васѣ самихѣ.

Г Л А В А VIII.

Случай, которымѣ доказываеши, коль опасно форсировать вашего товарища.

Положимѣ А и Б товарищи, и что А имѣетѣ старшую пятерицу на козыряхѣ, и старшую пятерицу съ тремя маленькими картами на другой маси, и что ходѣ его же; и положимѣ, что у прошивниковѣ В и Г только пять козырей въ одной которой

нибудь рукѣ: въ шакомѣ случаѣ А, имѣя ходѣ, достаеиѣ всякую взятку.

2.

Положимѣ, напрошивѣ того, у В пять маленькихѣ козырей со старшею пѣтерицею и шремя маленькими картами на другой масти, и что В имѣеиѣ ходѣ, и принуждаеиѣ А напередѣ биѣ козыремѣ: такимѣ образомѣ А достаеиѣ только пѣть взятокѣ.

3.

Случай, которыйиѣ доказывается превосходство такѣ называемой перевалки.

Положимѣ А и Б товарищи, и что у А старшая четверица на жлудяхѣ и онѣ козыри, другая старшая четверица на червяхѣ, и еще старшая четверица на бубнахѣ, и шузѣ виновный: а у противниковѣ В и Г положимѣ будущѣ слѣдующія карпы, а имянно: у В чешыре козыря, восемь червей, и онѣ вины, а у Г пѣть козырей и осьмеры бубны: положимѣ В имѣеиѣ ходѣ, и ходиѣ сѣ червей; Г бѣеиѣ козыремѣ: Г ходиѣ сѣ бубенѣ, которыя В бѣеиѣ козыремѣ: такимѣ образомѣ продолжая перевалку, каждыиѣ изѣ товарищей бѣеиѣ козыремѣ старшую чешверицу, что у А: и какѣ слѣдуеиѣ В итти въ девѣтую взятку, онѣ ходиѣ сѣ винѣ, которыя Г бѣеиѣ козыремѣ: такимѣ образомѣ В и Г выиграли первыя девѣть взятокѣ, и осѣавляюиѣ А сѣ его старшею четверицею на козыряхѣ только.

Предвидущій случай показываетъ, что когда шокмо вы можете дойти до того, чинобъ учредить перевалку, вашъ интересъ непременно требуетъ приняться за нее.

(Слѣдующее все приложено сочинителемъ послѣ.)

ГЛАВА IX.

Содержащая различность случаевъ, перемѣшанныхъ съ вычисленіями, и показывающая, когда нужно второй рукѣ наложить короля, краля, хлана, или десятку, при одной маленькой картѣ на какойнибудь масш, и проч.

Положимъ у васъ четыре козыря, а на каждой изъ прочихъ трехъ масшей есть у васъ одна вѣрная взяшка; и положимъ у вашего товарища нѣшъ козырей: въ такомъ случаѣ остальные девять козырей должны быть раздѣлены между вашими противниками; пусть будетъ пять въ одной рукѣ, а четыре въ другой. Коль часто будетъ ходъ вашъ, то козыряйте; и полагая, у васъ будетъ ходъ четыре раза, вы увидите въ такомъ случаѣ противники ваши возьмутъ только пять взятокъ изъ девяти козырей: напрошивъ шого, есплибъ вы дали имъ взять на свои козыри по одиначкѣ, они бы можешъ быть достали девять взятокъ.

Изъ сего примѣра вы увидите, коль ну-

жно почти при всякомъ случаѣ вынимать два козыря на одного.

Однакожъ если изъяснѣе на предвѣдущее правило; поелику ежели вы примѣните въ теченіи игры, что ваши противники сильны на какой нибудь особенной масти, а вашъ товарищъ никакой помощи не можетъ вамъ подать на той масти; въ такомъ случаѣ вы должны разсудить, коль близко вы сами, и также ваши противники, къ концу игры; поелику, еслили вы оставите одинъ козырь въ вашей рукѣ, дабы убить такую масть, сіе можетъ быть способомъ остановить или выиграть игру.

2.

Положимъ у васъ туза, краля и двѣ маленькія карты на какой нибудь масти; вашъ противникъ съ правой руки ходитъ съ той масти: въ такомъ случаѣ не кладите вашей краля, по тому что равный закладъ, что вашъ товарищъ имѣетъ лучшую карту на той масти, нежели шреція рука; еслили такъ, то ваше старшинство будетъ на той масти.

Изъяснѣе на предвѣдущее правило, когда вамъ хочется имѣть ходъ; въ такомъ случаѣ положили вашу краля.

3.

Никогда не ходите отъ короля, хлана, и одной маленькой карты на какой нибудь масти; по тому что 2 къ 1, что у вашего

товарища нѣтъ туза, и также 32 кб 25, или около 5 кб 4, что у него тузъ или краля; и пакъ поелику только 5 кб 4 въ вашу пользу, и вы должны имѣть чешыре карты на какойнибудь другой маспи, на которой, положимъ, десятка самая старшая карта; ходите съ сей маспи: поелику ровный закладъ, что у вашего товарища есть лучшая карта на той маспи, нежели у послѣдняго игрока. И ежели тузъ преждепомянутой маспи лежитъ за вами, (а что сѣ такъ случилось, закладъ ровенъ, если только онъ не у вашего товарища); въ такомъ случаѣ, когда ваши противники пойдутъ съ той маспи, вы вѣроятно можете получить на ней двѣ взяжки такимъ образомъ игры.

4.

Положимъ въ теченіи игры окажется вамъ, что у вашего товарища и у васъ ошальные чешыре или пять козырей, когда у вашихъ противниковъ уже нѣтъ ихъ; и положимъ нѣтъ въ вашей рукѣ никакой вѣрной карты, а вы имѣете причину думать, что у вашего товарища есть тринадцатая карта, или другая какая вѣрная карта въ рукахъ: въ такомъ случаѣ играйте маленькимъ козыремъ, дабы ему доспался ходъ, а вы бы скинули какую пусшую карту на такую тринадцатую или другую хорошую карту.

ГЛАВА X.

Нѣкоторыя наставленія второй рукѣ для наложенія короля, крали, хлапа, или десяшки какойнибудь масши и проч.

1.

Положимъ у васъ король самъ-другъ на какойнибудь масши, и прошивникъ съ правой руки ходитъ съ той масши; если онъ хорошій игрокъ, не кладите короля, развѣ вамъ хочется имѣть ходъ; по тому что хорошій игрокъ рѣдко ходитъ съ такой масши, на которой у него шузъ, а бережетъ его до тѣхъ поръ, пока откозыряющъ, дабы ввести свою сильную масшу.

2.

Положимъ у васъ краля самъ-другъ на какойнибудь масши, и прошивникъ съ правой руки ходитъ съ той масши; не кладите вашей крали, по тому что положимъ вашъ прошивникъ ходилъ опъ шуза и хлапа, въ такомъ случаѣ, когда на масшу будетъ оборочена, вашъ прошивникъ дѣлаетъ финесъ хлапомъ, что считается хорошою игрою, особливо ежели его товарищъ положилъ короля; такимъ образомъ вы достаеши на вашу кралю: но еслибъ вы положили вашу кралю, сѣ бы показало вашему прошивнику, что вы слабы на той масши, и слѣдовательно онъ спалъ бы финессы дѣлать

надъ вашимъ товарищемъ чрезъ всю шу маспъ.

3.

Въ предвѣдущихъ примѣрахъ вамъ сказано, когда приспойно вшорой рукъ наложитъ короля или краю: вы должны также примѣчать, что ежели у васъ будетъ хлапъ или десятка самъ-другъ на какой нибудь маспи, сіе обыкновенно худая игра положить копорую нибудь изъ нихъ при вшорой рукъ, по тому что пять къ двумъ, что третія рука имѣетъ или шуза, или короля, или краю той маспи, съ копорой ходили: и такъ слѣдуетъ, что какъ перевѣсъ противъ васъ пять къ двумъ, хотѣвъ вамъ иногда и удался такой образъ игры, однако вообще вы должны опасаться съ поперею; поелику вы доказываете вашимъ противникамъ, что вы слабы на той маспи, и слѣдовательно они дѣлаютъ финессы надъ вашимъ товарищемъ чрезъ всю шу маспъ.

4.

Положимъ у васъ шузъ, король, и три маленькія карты на какой нибудь маспи, и вашъ противникъ съ правой руки ходитъ съ той маспи: при семъ вы кладите вашего шуза, а товарищъ вашъ бросаетъ хлапа. Ежели вы сильны на козыряхъ, оборотите маленькую карту той маспи, дабы вашъ товарищъ убилъ ее козыремъ: вотъ какое слѣдствіе произойдетъ отъ такой игры, а

именно, вы все останетесь старшимъ на той масти, и купно вы внушите вашему товарищу, что вы сильны на козыряхъ; и следовательно онъ можетъ располагать своею игрою въ силу того, или стараясь учредить перевалку, или козыряя къ вамъ, ежели онъ или силенъ на козыряхъ, или имѣетъ старшинство на другихъ мастяхъ.

5.

Положимъ А и Б въ 6, а противники В и Г въ 7, и что девять картъ вышло, на кошорыхъ А и Б доспали 7 взятокъ; и положимъ онеры въ сію задачу раздѣлились: въ такомъ случаѣ А и Б получили леве, и следовательно игра теперь на равенствѣ: положимъ ходъ игрока А, и у него остальные два маленькіе козыря съ двумя вѣрными картами на другихъ мастяхъ; а у В и Г два самые лучшіе козыря, между ними, съ двумя другими вѣрными картами. *Желаю знать*, какъ играть сію игру?— Сіе будетъ 11 къ 3, что у В нѣтъ двухъ козырей, и также 11 къ 3, что и у Г ихъ нѣтъ: по поелику такой большой перевѣсъ въ пользу А, что онъ выиграетъ всю игру, его интересъ будетъ, козырять. Ибо положимъ ставка 350 рублей; А выигрываетъ ее всю, ежели такой образъ игры удастся: но еслили онъ будетъ играть скромно, принуждая В или Г бить напередъ козыремъ; поелику онъ уже леве выигралъ, и увѣренъ по своей рукѣ еще о

двухъ; такимъ образомъ игра замѣчена будетъ только 9 къ 7, что составляетъ около 3 къ 2; и по тому на долю игрока А изъ 350 рублей достанется только 210 рублей; по чему, такимъ образомъ онъ получаетъ барыша только 35 рублей: но въ первомъ случаѣ, полагая что изъ сѣавки достается А и Б 11 къ 3, какъ выше сказано, еслии онъ будетъ козырянь, онъ имѣетъ право къ 270 рубл. изъ 350 что на сѣавкѣ.

Предвидущій случай, бывши разсужденъ со вниманіемъ, можетъ приложенъ быть къ шаковымъ же намѣреніямъ и въ другихъ степеняхъ игры.

Г Л А В А ХІ.

Нѣкоторыя наставленія, какъ играть, когда по вашу правую руку вскрыется шузъ, король, или краля, и проч.

1. Положимъ вскрылся шузъ по вашу правую руку, а у васъ козырей только десятка и девятка, сѣ шузомъ, королемъ, и кралею на другой масши, и осьмью незначущими картами. *Хочу знать*, какъ должно играть шаковую игру? — Начинайте сѣ шуза той масши, на которой у васъ шузъ, король, и краля, что даетъ вашему товарищу знать, что у васъ старшинство на той масши: по томъ ходите сѣ козырной десятки, по тому что

пять кѣ двумъ; что у вашего товарища король, краля, или хлапъ на козыряхъ; и хотя около семи кѣ двумъ, что у вашего товарища нѣтъ двухъ онеровъ, однакожъ, ежели случится имъ быть, и они будутъ король и хлапъ, въ такомъ случаѣ, поелику вашъ товарищъ пропустилъ вашу козырную десятку, и какъ 13 кѣ 12 прошивъ послѣдняго игрока, что у него нѣтъ козырной крали, полагая что и у вашего товарища ее нѣтъ, въ такомъ случаѣ, когда вашему товарищу доспанется ходить; онъ пойдетъ въ вашу сильную масъ; и какъ вашъ будетъ ходъ, вы должны ходить съ девятки козырной, что доспавляетъ вашему товарищу почти извѣстность убить краля, ежели она лежишь за нимъ.

Предвидущій случай доказываетъ, что когда вскрыется противъ васъ шузъ, его можно сдѣлать гораздо меньше полезнымъ вашимъ противникамъ, лишь бы вы играли по сему правилу.

2.

Ежели король или краля вскрылись по вашу правую руку, такой же способъ игры употребить можно: но вы должны дѣлать великое различіе въ искусствѣ вашего товарища, по тому что хорошій игрокъ обратитъ такую игру въ свою пользу, а худой ежели обратишь, то рѣдко.

3.

Положимъ вашъ пропивникъ съ правой руки ходитъ съ козырнова короля, а у васъ тузъ и чешыре маленькіе козыря съ хорошою масшью; въ такомъ случаѣ ваша выгода, пропусканіе короля; и хотя бы у него были король, краля, и хлапъ козырные, еще съ маленькимъ, ежели онъ посредственной игрокъ, онъ пойдетъ съ маленькаго козыря, воображая, что тузъ у его товарища: естли онъ пойдетъ съ маленькаго, вы должны пропустить, по тому что ровный закладъ, что у вашего товарища лучшій козырь, нежели у послѣдняго игрока; ежели такъ, и онъ будетъ не худой игрокъ, онъ разсудитъ, что вы имѣете хорошую причину для такой игры, и слѣдственно, естли осмался у него шрепшій козырь, онъ пойдетъ съ него; естлижъ нѣтъ, то пойдетъ съ самой сильной своей масши.

4.

Критическій случай достать леве.

Положимъ А и Б товарищи прошиву В и Г, и положимъ, что всѣ они въ девяти, и всѣ козыри вышли; А, будучи послѣднимъ игрокомъ, имѣетъ туза съ чешырьмя маленькими на нѣкоторой масши, и одну остальную принадацашую карту; у Б только двѣ маленькія карты на масши товарища его А; у В краля съ двумя маленькими на той масши, а у Г король и хлапъ съ маленькою

картою на той же маспи. А и Б имѣють 3 взяшки, а В и Г 4; и такъ слѣдуетъ, что А изъ шести картъ, кошорыя у него на рукахъ, долженъ доспать еще 4 взяшки, чтобъ игру выиграть. В ходитъ съ той маспи, и Г кладетъ короля: А уступаетъ сію взяшку; Г оборачиваетъ въ ту маспъ, А пропускаетъ, и В беретъ на краю: такимъ образомъ В и Г доспали 6 взятокъ; и В думая, что тузъ той маспи въ рукахъ у его товарища, опять съ ней идетъ; такимъ образомъ А доспаетъ послѣднія чстыре взяшки, и слѣдственно игру выигрываетъ.

5.

Положимъ у васъ король съ пятью маленькими козырями, и противникъ съ вашей правой руки идетъ съ крали; въ такомъ случаѣ не кладите вашего короля, поелику ровный закладъ, что тузъ у вашего товарища: и положимъ у вашего противника краля, хланъ, десяшка, и еще маленькой козырь, то также ровный закладъ, что тузъ гдѣ нибудь одинакъ, въ рукъ ли вашего противника или товарища: и въ томъ и другомъ случаѣ худая бы была игра положишь вашего короля. Но ежели пойдешь съ козырной крали, а у васъ случится король съ двумя или тремя козырями, то всего лучше положить вашего короля, по тому что хорошій игрокъ ходитъ съ козырной крали, когда она самъ-другъ; и въ такомъ случаѣ, ежели у вашего товарища

козырной хлапъ, а у противника съ лѣвой руки шузъ, еснѣли вы не положите короля, сѣ вамъ пошеряетъ взятку.

ГЛАВА XII.

Когда десятка или девятка вскроется по правую вашу руку, и проч.

1.

Положимъ десятка вскрылась по правую вашу руку, а у васъ король, хлапъ, девятка, и два маленькіе козыря, съ осмью незначущими каршами, и вамъ козыряшъ пошребно; въ такомъ случаѣ начинайте съ хлапа, дабы десятка не взяла взятки; и хотя шолько около пяши къ чешыремъ, что у вашего товарища есѣ онеръ, однако, хоня бы его и не было, но когда вашъ шоварищъ оборонилъ въ вашу козырку, вы дѣлая финессъ вашею девяткою, всегда имѣете десятку въ вашей власпи.

2.

Когда девятка вскроется по правую вашу руку, а у васъ будетъ хлапъ, десятка, осьмерка, и два маленькіе козыря; ходя съ хлапа вы отвѣтствуете такимъ же намѣреніямъ, что и въ предвѣдущемъ случаѣ.

3.

Вы должны дѣлать великое различіе между произвольнымъ и принужденнымъ ходомъ вашего шоварища; поелику, въ перь-

вомъ случаѣ, полагается, что онъ идетъ съ самой лучшей своей маспи, и видя васъ недоспашочнымъ на той маспи, и не смѣя форсировать васъ, онъ ходитъ послѣ того со впорой лучшей маспи; которою перемѣною игры почти доказывается, что онъ слабъ на козыряхъ. Но ежели онъ будетъ продолжать ходить съ перьвой маспи, есѣли онъ хорошій игрокъ, вы должны судить, что онъ силенъ на козыряхъ; и сіе служишь вамъ въ наспавленіе, какъ въ силу того расподожитъ вамъ вашу игру.

4.

Нѣтъ ничего пагубнѣе въ висѣ, какъ перемѣнять маспи; по тому что на всякой новой маспи вы подвергаете себя опасности сдѣлать вашихъ противниковъ за руками: и такъ хошябъ вы пошли съ маспи, на кошорой у васъ краля, десяшка, и три маленькія, и вашъ товарищъ положилъ бы девяшку полько; въ шакомъ случаѣ, есѣли вы слабы на козыряхъ, и нѣтъ у васъ никакой хорошей маспи для хода, вамъ всего лучше продолжать вашу перьвую маспъ, и ходитъ съ крали, что оставляетъ вашему товарищу на волю, битъ ли ее козыремъ, или пропустить, есѣли у него ужъ больше той маспи нѣтъ: но въ вашемъ впоромъ ходу, ежели у васъ случится краля или хлапъ самъ-другъ на какой другой маспи, лучше будетъ ходить онъ крали или хлапа на кошорой нибудь изъ

сихъ маспей, поелику 5 кѣ 2, что у вашего товарища есть по крайней мѣрѣ одинъ онеръ на каждой изъ сихъ маспей.

5.

Ежели у васъ шузъ, король, и одна маленькая карта на какойнибудь маспи, съ чешырьмя козырями; и ежели вашъ противникъ съ правой руки ходитъ съ той маспи; пропустите ее; по тому что ровный закладъ, что у вашего товарища есть лучшая карта на той маспи, нежели въ шренней рукѣ: естли такъ, то вы шѣмъ выиграете взятку; естлижъ нѣтъ, какъ у васъ четыре козыря, вамъ нечего бояться проиграть шѣмъ, поелику какъ козырять станутъ, можно надѣяться, что у васъ останется лишній козырь.

ГЛАВА XIII.

Предостереженіе не разсваваться съ старшинствомъ на сильной маспи вашего противника, и проч.

I.

Ежели вы слабы на козыряхъ, и не примѣчаете, чтобъ и товарищъ вашъ былъ на нихъ силенъ, весьма берегитесь разсваваться съ старшинствомъ на сильной маспи вашего противника: ибо положимъ вашъ противникъ ходитъ съ маспи, на которой у васъ только король, краля, и одна маленькая; против-

никъ вашъ ходитъ съ туза, и какъ опять поидетъ съ той же масти, положише вашу кралю, что почти увѣряетъ вашего товарища, что у васъ и король: и положимъ у вашего товарища нѣтъ той масти, не ходише однакожъ съ короля, по тому что сжели у того, кто пошелъ съ той масти, или у его товарища, будетъ лишній козырь, вы рискуете шремя взяшками, чтобъ достать одну.

2.

Положимъ у вашего товарища остались десять картъ въ рукѣ, и вы имѣете причину думать, что онъ соспоятъ изъ козырей и одной масти шолько; и положимъ у васъ король, десятка, и одна маленькая на сильной его масти, съ кралем и двумя маленькими козырями: въ такомъ случаѣ вы должны судить, что у него по пяти картъ на каждой масти, и слѣдовательно вы должны итти съ короля его сильной масти; и еслили вы достанете сію взяшку, самая лучшая игра будетъ ходить по томъ съ козырной крали; еслили и она пройдетъ, продолжайте козырянь. Сей способъ можетъ употребленъ бытъ во всякомъ степеніи игры, выключая когда въ 4 или 9.

3.

Вскрытой козырь памятовать должно.

Столь нужно знать и помнить вскрытой козырь какъ здашчику, такъ и его по-

варищу, что мы считаемъ за потребное вну-
 шить, что здашчикъ такъ долженъ сію кар-
 шу снавить въ своей рукѣ, чшобъ всегда
 извѣстенъ былъ о ней: ибо положимъ она
 пяташка только, и у здашчика еще два ко-
 зыря, а именно, шестерка и девятка; еже-
 ли его товарищъ козыряетъ съ шуза и ко-
 роля, онъ долженъ скинуть шестерку и де-
 вятку: ибо положимъ у вашего товарища
 тузъ, король, и чешыре маленькіе козыря;
 въ такомъ случаѣ, поелику вашъ товарищъ
 знаетъ, что у васъ еще пяташка оспалась,
 вы можете доспать многія взяшки.

4.

Вашъ противникъ съ правой руки идетъ
 съ масти, на которой у васъ десяпка и двѣ
 маленькія; прешія рука кладетъ хлапа, ко-
 тораго вашъ товарищъ беретъ королемъ.
 Если вашъ противникъ съ правой руки о-
 пять пойдетъ съ той масти, и съ малень-
 кой; положите вашу десянку, по тому что
 она можетъ сберечь вашему товарищу шуза,
 полагая что противникъ съ вашей правой
 руки ходилъ отъ крали: рѣдко отъ такой
 игры будетъ вамъ неудача.

5.

Положимъ у васъ самый лучшій козырь,
 а у противника вашего А оспался одинъ
 только козырь; и вы примѣчаете, что у
 противника вашего Б есть одна большая
 масть; въ такомъ случаѣ хотя вы даёте

противнику А взявъ на своего козыря, но вы мѣшаете противнику Б очистишь свою большую масъ: напротивъ того, есльибы вы опняли козыря у А, сіе бы соснавило разноси одну только взятку; но симъ образомъ игры, вѣроятно, вы берегаете при или чешыре взятки.

6.

Слѣдующій случай бываетъ часто.

Что у васъ остались два козыря, а у противниковъ вашихъ одинъ, и вы примѣчаете, что у товарища вашего есль одна большая масъ: въ такомъ случаѣ всегда козыряйте, хотя у васъ будетъ и самой худой козырь; по тому что когда вынете козыря изъ рукъ вашихъ противниковъ, то никакого помѣшательства не будетъ большой маси вашего товарища.

7.

Положимъ у васъ оспальные при козыря, и ни у кого больше ихъ нѣтъ, и у васъ остались чешыре каршы на какой нибудь маси: въ такомъ случаѣ козырните разъ, что даетъ знать вашему товарищу, что у васъ у одного всѣ козыри, и также досматриваетъ вамъ великую вѣроятность, что одинъ изъ вашихъ противниковъ скинетъ одну карту на помянутой маси: такимъ образомъ, положимъ съ той маси ходили однажды, и одна скинула, стало пять, и чешыре осталось въ вашей рукѣ, стало

девять; и какъ теперь четыре только остается въ трехъ рукахъ, и закладъ ровный, что у вашего товарища есть лучшая карта на той масти нежели у послѣдняго игрока; изъ сего слѣдуетъ, что вы имѣете равную вѣроятность доспастъ при взятки на сей масти; чего можетъ быть не лзя бы было сдѣлать, развѣ симъ способомъ игры.

8.

Положимъ у васъ пять козырей, и шесть маленькихъ картъ на какойнибудь масти, и вашъ ходъ; самая лучшая игра будетъ идти вамъ съ той масти, на которой у васъ шесть: по тому что какъ вы недостаточно на двухъ мастяхъ, вѣроятно ваши противники козырятъ спанутъ, что будетъ значить играть вашу же игру для васъ самихъ: напрошивъ того, если бы вы начали козырять, они бы стали васъ форсировать, и слѣдственно вашу игру испортили бы.

ГЛАВА XIV.

Поселику нѣкіе читатели сего сочиненія въ рукописномъ, требовали пространнѣйшаго истолкованія о игрании секвенцій, сіе здѣсь толкуется слѣдующимъ образомъ.

1.

На козыряхъ вы должны ходить съ самой вышшей карты изъ вашей секвенціи,

развѣ у васъ будетъ тузъ, король и краля; въ которомъ случаѣ вы должны ходить съ самой меньшей, дабы дать вашему товарищу знашь состояніе вашей игры.

2.

На мастяхъ, копорыя не козыри, ежели у васъ будетъ секвенція короля, крали и хлапа, и двѣ маленькія; сильны ли вы на козыряхъ, или нѣтъ, всего лучше начать съ хлапа; по тому что какъ вызовете туза изъ чьей нибудь руки, вы очистише всю маснь.

3.

И ежели вы сильны на козыряхъ, полагая что у васъ секвенція крали, хлапа, десятки и двѣ маленькія каршы на какой нибудь маси; въ шакомъ случаѣ вамъ должно ходить съ самой вышшей каршы изъ вашей секвенціи, по тому что естлибъ копорый нибудь изъ вашихъ прошивниковъ спалъ бишь шу маснь во вторый ходъ, вы будучи сильны на козыряхъ, вы козыряете ихъ козырей, и слѣдственно возьмете на всю шу остальную маснь.

Такимъ же образомъ можете играть, естли у васъ случится секвенція хлапа, десятки, девятки и двѣ маленькія каршы на какой нибудь маси.

4.

Ежели у васъ секвенція короля, крали, хлапа и одна маленькая на какой нибудь маси, сильны ли вы на козыряхъ, или нѣтъ, ходите съ вашего короля; и такимъ же обра-

зомъ поступайте въ нижшихъ секвенціяхъ, естли чепыре только карты будешъ.

5.

Но ежели вы слабы на козыряхъ, вы всегда должны начинатьъ съ самой нижней карты на секвенціи, ежели всѣхъ картъ будешъ пять: ибо, полагая что у вашего товарища тузъ на шой маспи, онъ возьмешъ на него; и не все ли равно, вы ли, или вашъ товарищъ, возьмете взятку? Ибо, естли бы у васъ былъ тузъ съ чепырьмя маленькими картами на какой нибудь маспи, и вы слабы на козыряхъ, и пошли бы съ шой маспи; ежели вы хорошій игрокъ, вы бы непременно должны были ходишь съ шуза: ежели вы сильны на козыряхъ, вы можете играть вашу игру столько на изворонъ, сколько вамъ угодно; но ежели вы слабы на козыряхъ, вы должны играть прошивнымъ образомъ.

6.

Теперь мы изъяснимъ, что такое значить бышь сильнымъ или слабымъ на козыряхъ.

Ежели у васъ тузъ, король, съ тремя маленькими козырями.

Король, краля, съ тремя маленькими козырями.

Краля, хлапъ, съ тремя маленькими козырями.

Краля, десятка, съ тремя маленькими козырями.

Хлапъ, десятка, съ тремя маленькими козырями.

Краля, съ четырьмя маленькими козырями.

Хлапъ, съ четырьмя маленькими козырями.

Во всякомъ изъ вышепомянутыхъ случаевъ можно сказать, что вы очень сильны на козыряхъ; и слѣдственно вы можете играть въ силу предвѣдущихъ правилъ, будучи нравственно увѣрены, что вы будете имѣть старшинство на козыряхъ.

Ежели у васъ только два или три маленькіе козыря, разумѣется, что вы слабы на козыряхъ.

7.

Какая сила на козыряхъ даетъ вамъ право форсировать вашего товарища во всякихъ замѣткахъ игры?

Тузъ, съ тремя маленькими козырями.

Король, съ тремя маленькими козырями.

Краля, съ тремя маленькими козырями.

Хлапъ, съ тремя маленькими козырями.

8.

Ежели, по случаю, вы или ваши противники уже форсировали вашего товарища, (хотя бы вы были и слабы на козыряхъ), если онъ имѣлъ ходъ, и не хотѣлъ козырять; форсируйте его, коль часно вамъ ходъ не доспается, развѣ только у васъ будущъ свои собственныя хорошія масти.

9.

Ежели у васъ случатся только два или три маленькіе козыря, а противникъ вашъ съ правой руки пойдетъ съ такой масти,

которой у васъ нѣтъ; бейте ее козыремъ, что даетъ вашему товарищу знать, что вы слабы на козыряхъ.

10.

Положимъ у васъ шузъ, хлапъ и одинъ маленькой козырь, и шоварищъ вашъ козыряешъ къ вамъ, на примѣръ, отъ короля и трехъ маленькихъ козырей. *Хочу знать*, какъ лучше сбиграть, шуза ли положить, или хлана? И положимъ у прошивника вашего съ правой руки при козыря, и у прошивника съ лѣвой руки столько же: въ такомъ случаѣ, дѣлая финессъ вашимъ хланомъ, и играя, по томъ вашего шуза, есильи краля будетъ по вашу правую руку, вы шѣмъ выигрываете взятку: но ежели краля будетъ по вашу лѣвую руку, и вы положите вашего шуза, и по томъ обороните съ хлапа, полагая что вашъ прошивникъ съ лѣвой руки наложитъ свою краю, что онъ и долженъ сдѣлать; при всемъ томъ больше нежели 2 къ 1, что у одного изъ вашихъ прошивниковъ десятка, и слѣдовательно такою игрою вы взятки не выигрываете.

11.

Ежели вашъ товарищъ ходилъ отъ шуза козырнова, а у васъ король, хлапъ, съ однимъ маленькимъ козыремъ; положивъ вашего хлапа, и ошвѣчая съ короля, вы сообразуетесь шѣмъ же намѣреніямъ, что и въ предвѣдущемъ правилѣ.

Вы можете играть и на другихъ мастяхъ такимъ же образомъ.

12.

Ежели вы сильны на козыряхъ, и будете у васъ король, краля и двѣ или три маленькія каршы на другой какой масти; вы можете ходишь съ маленькой; по тому что 5 къ 4, что у вашего товарища есть онеръ на той масти: но ежели вы слабы на козыряхъ, вы должны ходишь съ короля.

13.

Ежели вашъ противникъ съ правой руки ходишь съ масти, на которой у васъ король, краля, съ двумя или тремя маленькими картами; если вы сильны на козыряхъ, вы можете пропустить; поелику ровный закладъ, что у вашего товарища есть лучшая карта на той масти, нежели въ прешней рукъ; а хотя бы и не такъ, вы будучи сильны на козыряхъ, не должны опасаться, чтобы не очистишь той масти.

14.

Ежели вашъ противникъ съ правой руки ходишь съ масти, на которой у васъ король, краля и одна маленькая, на козыряхъ ли, или не на козыряхъ, кладите вашу краля: такъ же, ежели у васъ краля, хлапъ и одна маленькая, кладите хлапа; и ежели хлапъ, десятка и одна маленькая, десятку: такимъ образомъ, когда вы кладете вторую лучшую карту, какъ уже сказано, вашъ товарищъ

осматривается во ожиданіи, что у васъ есть еще лучшая карпа, или карты, на той маси; и взявъ въ помощь вычисленія приложенныя къ сему сочиненію, онъ можетъ судить, какой перевѣсъ въ его пользу, или непользу.

15.

Ежели у васъ будетъ шузъ, король и двѣ маленькія карпы на какой нибудь маси, и вы сильны на козыряхъ; и ежели вашъ противникъ съ правой руки ходитъ съ той маси, вы можете пропустить, поелику ровный закладъ, что у вашего товарища есть лучшая карта на той маси, нежели въ шрешней рукѣ: есѣли такъ, вы тѣмъ выигрываете взятку; есѣлижъ нѣтъ, вамъ нечего бояться, достаѣть на вашего шуза и короля, когда вы на козыряхъ сильны.

16.

Ежели у васъ шузъ, девятка, осьмерка и одинъ маленькой козырь, а товарищъ вашъ ходитъ съ десятки; въ такомъ случаѣ пропустите ее, по тому что развѣ всѣ при онера лежатъ за вами, вы увѣрены достаѣть двѣ взятки: то же дѣлайте, есѣли у васъ будетъ король, девятка, осьмерка, съ однимъ маленькимъ козыремъ; или краля, девятка, осьмерка съ однимъ маленькимъ козыремъ.

17.

Дабы обмануть вашихъ противниковъ, ежели вашъ противникъ съ правой руки ходитъ съ маси, на которой у васъ шузъ,

король, краля, или тузъ, король, хлапъ, положише туза; поелику сіе ободряетъ вашихъ прошивниковъ оянь ходишь въ ту маснь: и хотя такою игрою вы обманываете вашего товарища, но вы обманываете такъ же и противниковъ вашихъ, что въ семъ случаѣ важнѣе; по тому что ежели бы вы положили краю въ первомъ случаѣ, или хлапа во второмъ, вашъ противникъ съ правой руки узналъ бы, что вся сила на той маси прошивъ него, и слѣдственно пошелъ бы въ другую маснь.

18.

Положимъ у васъ тузъ, десятка и одна маленькая на одной маси; и также тузъ, девятка и одна маленькая на другой маси. *Хочу знать*, съ кою изъ сихъ масей ходить должно? *Отвѣтъ*. Съ той, на кою у васъ тузъ, девятка, и маленькая; по той причинѣ, что закладъ ровный, что у вашего товарища есть лучшая карта на той маси, нежели у послѣдняго игрока: естлижъ нѣтъ, такъ положимъ вашъ прошивникъ съ правой руки пойдетъ отъ короля, или краля, той маси, на кою у васъ тузъ, десятка и маленькая; въ такомъ случаѣ ровный закладъ, что у вашего товарища есть лучшая карта на той маси, нежели въ претней рукѣ; ежели такъ выйдетъ, когда опять въ ту маснь оборотятъ, вы остаетесь за руками, и слѣдственно имѣете великую вѣроятность на три взятки на той маси.

Случай доказывающій прен.мущество оставаться за руками.

Положимъ А и Б играютъ въ Вистъ въ двоёмъ, и положимъ, что у А тузъ, краля, десятка, осьмерка, шестерка и четверка жлудовая, которыя, естлибъ Б всегда ходилъ, составляющъ шесъ вѣрныхъ взяпокъ. Положимъ, что у него такая же рука на винахъ, которыя, естлибъ Б всегда ходилъ, составляющъ еще шесъ вѣрныхъ взяпокъ. Мы полагаемъ, что остальные карты на сихъ двухъ масяхъ у Б.

Положимъ у Б такая же рука на червяхъ и бубнахъ, какая у А на винахъ и жлудяхъ, и что у А остальные черви и бубны; которыя, естлибъ А всегда ходилъ, составляющъ двенадцать вѣрныхъ взяпокъ игроку Б.

Предвидущій случай показываетъ, что обѣ руки совершенно равны; и такъ пусть одинъ изъ нихъ объявитъ своихъ козырей, и пойдетъ: онъ достанетъ только шринадцать взяпокъ.

Но ежели одинъ объявитъ козырей, а другой пойдетъ, тотъ который объявилъ козырей, долженъ достать четырнадцать взяпокъ.

Тѣ, кои желаютъ достигнуть до совершенства въ играніи Виста, не должны довольствоваться тѣмъ только, чтобъ знать вычисленія содержащіяся въ сей книгѣ, и такъ же судить точно о всѣхъ главныхъ и особли-

выхъ случаяхъ въ ней показанныхъ; но также должны весьма крѣпко примѣчать такія каршы, которыя скидывающіяся, какъ товарищемъ, такъ и противниками, и въ которое время: кто внимаетъ прилѣжно симъ мѣлкосіямъ, тотъ, вѣрояннѣе всѣхъ, получиши желаемое намѣреніе.

ГЛАВА XV.

Прибавочные случаи.

1.

Когда вы примѣчаете, что у противниковъ вашихъ оспальныя три или чепыре козыря, а у васъ и у вашего товарища ужъ больше ихъ нѣтъ; никогда не предпринимайте принуждать одну руку бишь козыремъ, а другой давать скидывать пустую каршу; но паче спарайтесь сыскать какую нибудь масть у вашего товарища, еслили у васъ самого никакой нѣтъ: такимъ образомъ вы не дадите имъ взять на своихъ козырей по одиначкѣ.

2.

Положимъ А и Б товарищи противу В и Г, и девять картъ съ каждой руки играно, и также восемь козырей вышло; положимъ далѣе, что у А остался одинъ только козырь, а у товарища его Б тузъ и краля козырныя; и положимъ, что у противниковъ В и Г король и хлапъ козырные, между ними: А ходитъ съ своего маленькаго козыря, В

кладетъ козырнова хлапа; *хочу знать*, что долженъ положишь Б на хлана, шуза ли своего, или кралю? *Отвѣтъ*. Б долженъ положить на хлапа шуза своего; поелику, какъ у Г оспающся чешыре каршы, а у В только три, то чешыре къ шремъ въ пользу игрока Б, что король въ рукахъ у Г. Но есѣли мы уменьшимъ число чешырехъ каршъ до трехъ, перевѣсъ будешъ 3 къ 2; и есѣли уменьшимъ число трехъ каршъ до двухъ, тогда будешъ перевѣсъ 2 къ 1 въ пользу игрока Б, что онъ выиграешъ взятку, полагая своего шуза козырнова. По такомужъ правилу вы можете играть на всѣхъ прочихъ масяхъ.

3.

Положимъ у васъ тринадцатой козырь, и также тринадцатая карта на какой нибудь масти, и одна пустая карта; и что сѣи три карты только въ вашей рукѣ и оспались. *Хочу знать*, съ которой изъ сихъ трехъ картъ ходишь вамъ должно? *Отвѣтъ*. Вы должны сходить съ пустой карты; по тому что ежели вы напередъ пойдете съ тринадцатой карты, ваши противники, зная, что у васъ оспался козырь, не пропустятъ вашей пустой карты: и такъ вы играете 2 къ 1 прошивъ самого себя.

4.

Положимъ у васъ шузъ, король, и три маленькія карты на какой нибудь масти, съ которой никто еще не хаживалъ; и поло-

жимѣ, вы примѣчаете, что у товарища вашего послѣдній оспальной козырь. *Хочу знать*, какѣ вамѣ ходишь съ сихѣ каршѣ къ вашему самому большому выигрышу? *Отвѣтъ*. Вы должны ходишь съ маленькой каршы на той масши; по тому что ровный закладѣ, что у вашего товарища есть лучшая карта на той масши, нежели у послѣдняго игрока: есѣли такѣ, и есѣли не больше трехѣ каршѣ на той масши вѣ которой нибудѣ рукѣ, то слѣдуетѣ, что вы доставете пять взятокѣ на той масши: напротивѣ того, есѣли вы пойдете съ туза и короля той масши, то 2 къ 1, что у вашего товарища нѣшѣ крали, и слѣдственно 2 къ 1, что вы, идучи съ туза и короля, доставете только двѣ взайки на той масши. Сей образѣ игры можно употребить и вѣ такомѣ случаѣ, когда всѣ козыри вышли, полагая только, что у васѣ есть хорошия каршы на другихѣ массяхѣ, которыми вы можете ввести пу масѣ: и вы можете примѣшить, что такую игроу вы приводите перевѣсъ 2 къ 1 вѣ вашу невыгоду, къ ровному закладу, и вѣроятно выиграете шѣмѣ при взайки.

5. *Игра въ карты*

Ежели вы желаете, чтобѣ ваши противники козыряли; и товарищѣ вашѣ ходишь къ вамѣ съ масши, на которой у васѣ тузѣ, хлапѣ, десяпка, девяпка и осьмерка, или король, хлапѣ, десяпка, девяпка и осьмерка,

вы должны положить осьмерку въ обоихъ случаяхъ, что вѣроятно побудитъ вашего противника, ежели онъ достанетъ ту взятку, козыряшъ къ вамъ.

6.

Положимъ у васъ старшая четверица на какойнибудь масти, съ двумя или тремя картами той же масти, и вамъ нужно дать знать вашему товарищу, что старшинство на той масти въ вашихъ рукахъ; въ такомъ случаѣ скиньте туза той масти, на какуюнибудь масть, копорой у васъ нѣтъ, дабы вывести его изъ сумнѣнія; по тому что перевѣсъ въ вашу пользу, что ни у котораго изъ вашихъ противниковъ нѣтъ больше трехъ картъ на той масти. Такимъ же образомъ можно играть, ежели у васъ четверица отъ короля: естли тузъ уже вышелъ, вы можете скинуть короля: также, естли у васъ четверица отъ краля, и тузъ и король уже вышли, вы можете скинуть вашу краю; что все вашему товарищу открываетъ состояніе игры вашей: по семужь правилу вы можете поступать и въ нижшихъ секвенціяхъ, когда онъ останутся у васъ старшими.

7.

Нѣтъ ничего обыкновеннѣе между посредственными игроками, какъ то, чтобъ, когда король вскрыется по ихъ лѣвую руку, а у нихъ будетъ только краля козырная съ маленькою, козыряшъ съ крали, въ той на-

деждѣ, что ихъ товарищъ можетъ убить короля, естли онъ положенъ будетъ: они не разсуждаютъ, что сіе около 2 къ 1, что у шоварища ихъ нѣтъ шуза; а хошя бы и былъ, они не помышляютъ, что они выводятъ два своихъ онера противъ одного чужаго, и слѣдственно игру свою приводятъ въ слабость: одна токмо необходимостъ козырянья должна ихъ понудить играть такимъ образомъ.

8.

Случай часто бывающій.

А и Б шоварищи противу В и Г; всѣ козыри вышли, кромѣ одного, который у В или у Г; у А оспалось при или чешыре вѣрныя карты на масши, съ которой уже ходили; да кромѣ того, шузъ съ маленькою на другой масши. *Хочу знать*, которая игра будетъ лучше для А, скинуть ли ему одну изъ своихъ вѣрныхъ картъ, или карту что при шузѣ? *Отвѣтъ*. Лучше ему скинуть одну изъ своихъ вѣрныхъ картъ; по тому что, ежели противникъ его съ правой руки поидетъ въ масъ, на которой у него шузъ, онъ имѣетъ въ своей власти пропустить ее, и слѣдовательно шоварищъ его Б имѣетъ равную вѣроятность, что у него есть лучшая карта на той масши, нежели въ третьей рукѣ; естли пакъ, и у Б будетъ какая форсирующая карта, или одна изъ масши его шоварища, съ которой онъ можетъ ходить,

дабы принудить послѣдній козырь вышпи; поелику тузъ остался у А, онъ можетъ доспашъ на всѣ свои вѣрныя карты: напротивъ того, есѣлибъ А скинулъ маленькую карту при своемъ тузѣ, и противникъ съ правой руки пошелъ бы въ ту масть, онъ бы принужденъ былъ положить своего туза, и слѣдовательно пошерялъ бы нѣсколько взятокъ такою игрою.

9.

Положимъ съ каждой руки вышло по десяти картъ, и вамъ кажется весьма вѣроятнымъ, что у вашего противника съ лѣвой руки остались три козыря, а именно, самый лучший и два маленькіе; и положимъ у васъ только два козыря, а у товарища вашего нѣтъ ихъ; и положимъ вашъ противникъ съ правой руки ходитъ съ тринадцатой или другой какой вѣрной карты: въ такомъ случаѣ пропустите ее, и вы выиграете такимъ образомъ взятку, поелику вашъ противникъ съ лѣвой руки все долженъ бить ее козыремъ.

10.

Дабы открыть вашему товарищу состояніе вашей игры, положимъ у васъ старшая четверица на козыряхъ, (или другіе какіе чешыре старшіе козыря), есѣли вы принуждены бить какую карту козыремъ, бейте ее тузомъ козырнымъ, и ходите по томъ съ хлана, или бейте ее самымъ вышшимъ изъ другихъ какихъ чешырехъ старшихъ ко-

зырей, и по томъ ходите съ самаго нижшаго, что онскрываетъ вашу игру товарищу вашему; и такое онскровеніе можете послужишь вамъ къ полученію многихъ взяпокъ. Вы можете послѣдовать семужъ правилу и на всѣхъ прочихъ масняхъ.

II.

Ежели вашъ товарищъ спрашиваетъ васъ въ осьми прежде своей очереди, вы должны козырянь къ нему, сильны ли вы на козыряхъ или маспяхъ, или нѣтъ; по тому что, какъ онъ спрашиваетъ прежде нежели надобно, сіе показываетъ, что онъ силенъ на козыряхъ.

12.

Положимъ вашъ противникъ съ правой руки вскрылъ жлудовую краю, и когда дошла до него очередь, онъ ходитъ съ хлапа жлудоваго; и положимъ у васъ тузъ, десятка и еще маленькая жлудовка, или король, десятка и одна маленькая. *Хочу знать*, когда онъ ходитъ съ хлапа, возьмъ ли вамъ его или нѣтъ? *Отвѣтъ*. Вы не должны брашь его; по тому что ровный закладъ, когда онъ ходитъ со жлудоваго хлапа, а у васъ короля нѣтъ, что онъ у вашего товарища; также, ровный закладъ, когда онъ ходитъ со жлудоваго хлапа, а у васъ туза нѣтъ, что онъ у вашего товарища; и слѣдовательно вы выигрываете взятку, ежели пропустили, чего бы не можно было получитьъ, естълибъ вы положили или короля вашего или туза.

Чуждый случай на шлемъ.

Положимъ А и Б товарищи противу В и Г, и В здаетъ; и положимъ у А король, хлапъ, девятка и семерка жлудовая, и онъ козыри; старшая четверица на бубнахъ, старшіе три на червахъ и тузъ и король виновные.

Положимъ у Б девятеры бубны, двои вины, и двои черви.

Также положимъ у Г тузъ, краля, десятка и осьмерка козырная, и девятеры вины.

А у В пять козырей, и осьмеры черви.

В здавалъ, по ходъ игрока А. А ходитъ съ козыря, котораго Г беретъ; и Г ходитъ съ винъ, кои товарищъ его В бьетъ козыремъ. В козыряетъ, и товарищъ его Г достаетъ сію взянку. Г ходитъ опять съ винъ, которыя В кроетъ козыремъ; и В козыряетъ послѣднимъ, на котораго Г получаетъ; и Г имѣя старшій козырь, козыряетъ имъ; и по томъ, имѣя семеры вины, беретъ на нихъ, и такимъ образомъ даетъ шлемъ прошивникамъ А и Б.

Г Л А В А XVI.

Прибавочные случаи въ Вистъ, обнародованные 1748 года только.

1.

Ежели товарищъ вашъ ходитъ съ короля какой масти, которой у васъ нѣтъ,

пропустите его, и скиньте какую пускую каршу, (развѣ вашъ противникъ съ правой руки покрылъ его шузомъ); по тому что такою игрою вы очищаете его маснь.

2.

Положимъ вашъ товарищъ ходитъ съ крали какой масни, и вашъ противникъ съ правой руки кроетъ ее шузомъ, и самъ ходитъ въ ту маснь; есшьли у васъ сей маси нѣтъ, не бейте ее козыремъ, но скиньте какую пускую каршу, что очищаетъ маснь вашего товарища. Но исключеніе изъ сего правила, когда вамъ должно достать одну леве, и вы очень слабы на козыряхъ, тогда вы можете крышь ее козыремъ.

3.

Положимъ у васъ шузъ, король и одна маленькая на какой нибудь масни, и противникъ вашъ съ лѣвой руки ходитъ съ той масни; и положимъ у васъ четыре маленькіе козыря, но нѣтъ никакой важной масни, съ которой бы вы ходитъ могли; и положимъ вашъ противникъ съ правой руки кладетъ на ту маснь девашку, или какую нижшую каршу: въ такомъ случаѣ, постройте ее шузомъ, и обороните въ маснь вашего противника, идучи съ маленькой каршы на той масни; который будетъ имѣть причину думать, что король лежитъ за нимъ, и слѣдственно не положишь своей крали, есшьли она у него; по чему вы имѣете великую въ-

рояшность выиграть взятку такою игрою, и купно открываете соспояніе вашей игры товарищу вашему.

4.

Ежели вашъ товарищъ принуждаетъ васъ бить какую карту козыремъ въ началъ здачи, вы должны полагать, что онъ силенъ на козыряхъ, развѣ сіе будетъ въ 4 или 9: и такъ, ежели вы сами сильны на козыряхъ, вы козырять можете.

5.

Положимъ вы спрашиваете въ 8, и у вашего товарища нѣтъ онера; и положимъ у васъ король, краля и десяшка козырныя; или король, хлапъ и десяшка; или краля, хлапъ и десяшка: когда козырять станутъ, всегда кладите десятку, что показываетъ вашему товарищу, что у васъ еще два онера остаются; и слѣдственно въ силу того онъ можетъ располагать игру свою.

6.

Положимъ вашъ противникъ съ правой руки спрашиваетъ въ 8, и у товарища его нѣтъ онера; и положимъ у васъ король, девяшка и одинъ маленькой козырь; или краля, девяшка, и два маленькіе козыря. Когда товарищъ вашъ козырять будетъ, положите девяшку, по тому что около 2 къ 1, что десяшка не лежитъ за вами; и такъ вы играете вашею девяшкою въ вашу пользу.

Ежели вамъ случится поиграти съ масти, на копорой у васъ шузъ, король и еще двѣ или три: когда вы ходите съ шуза, ежели вашъ товарищъ положишъ десянку или хлана, и положимъ у васъ одна только карта на какой другой масти, и только два или три маленькіе козыря: въ такомъ случаѣ подише съ одинакой карты, дабы учредишъ перевалку; и вошъ какое слѣдствіе выходитъ ошъ такой игры: когда вы пойдете съ шой масти, то ровный закладъ, что у товарища вашего есть лучшая карта на шой масти, нежели у послѣдняго игрока: напрошивъ того, естлибъ онъ пошелъ къ вамъ съ шой масти, копорая, вѣроятно, его сильная мастъ, прошивники догадались бы, что вы хотите завести перевалку; они бы спали козыряшъ, и по тому не дали бы вамъ взять на вашихъ маленькихъ козырей. По такой игрѣ вашъ товарищъ легко разсудилъ о причинѣ вашей перемѣны мастей, и слѣдственно въ силу того играть шанешъ.

Положимъ, у васъ шузъ и двойка козырная, и вы сильны на прочихъ трехъ мастяхъ: ежели вашъ ходъ, козыряете съ шуза, а потомъ съ двойки, дабы вашъ товарищъ получилъ ходъ въ свои руки, и спалъ вынимашъ два козыря на одного: положимъ послѣдній игрокъ взялъ шу. взяшку, и ходилъ

съ такой масти, на которой у васъ тузъ, король и еще 2 или 3: пропустите ее, поелику ровный закладъ, что у вашего товарища есть лучшая карта на той масти, нежели въ третьей рукѣ; елики такъ, то онъ будетъ имѣть случай вынуть два козыря на одного. Когда ходъ опять вамъ доспанется, вы должны стараться форсировать одного изъ двухъ остальныхъ козырей, полагая, что и ихъ вышло; и перевѣсь все въ вашу пользу, что одинъ изъ двухъ остальныхъ козырей у вашего товарища.

9.

Положимъ играно по 10 картъ съ руки, и у васъ король, десятка и одна маленькая карта на какойнибудь масти, съ которой никто еще не ходилъ; и положимъ у васъ шесть взятокъ, и товарищъ вашъ ходилъ съ той масти, и что не осталось ни козыря, ни тринадцатой карты ни въ которой рукѣ: въ такомъ случаѣ, развѣ вашъ противникъ съ правой руки положилъ такую большую карту, что вы принуждены взять ее королемъ, не кладите его; по тому что когда оборотятъ въ ту масть, вы возьмете на вашего короля, и елидовашельно выиграете леве, что составляетъ разности 2 леве. Ежели случится, что по 9 картъ только играно въ такихъ же обстоятельствахъ, вы должны играть по тому же правилу. Такимъ образомъ вы должны всегда играть, развѣ, до-

ставая двѣ взятки, вы имѣете вѣроятность или вышши изъ двойной, или выиграшь или остановишь игру.

10.

Положимъ А и Б товарищи прошиву В и Г, и у Б остальные два козыря, и также краля, хлапъ и девятка на другой маси; и положимъ у А нѣшъ ни шуза, ни короля, ни десятки на той маси, и А слѣдуетъ ходишь съ той маси. *Хочу знать*, какую карту долженъ положить Б, дабы имѣть самую большую вѣроятность достать взятку на той маси? *Отвѣтъ*. Б долженъ положить девятку той маси, поелику только пяшь къ чепыремъ прошивъ него, чпо девятка у его противника съ лѣвой руки; но ежели онъ положитъ краля или хлапа, то окодо трехъ къ одному, чпо у его противника съ лѣвой руки ешь шузъ, или король; и слѣдовательно онъ уменьшаетъ перевѣсъ трехъ къ одному въ свою невыгоду, до пяти къ чепыремъ только.

11.

Перемѣнимъ нѣсколько предвидущій случай; и положимъ, что у Б король, хлапъ и девятка, какой нибудь маси, а у А, какъ и прежде, нѣшъ ни шуза, ни крали, ни десятки на ней: когда А ходишь съ сей маси, то совершенно все равно, короля ли Б положишь, или хлапа, или девятку,

12.

Положимъ у васъ тузъ, король и три или чепыре маленькія каршы такой масти; съ которой никто еще не ходилъ; и кажется вамъ, что у вашего товарища послѣдній козырь: въ такомъ случаѣ, ежели ходъ вашъ, ходите съ маленькой каршы на той масти, поелику ровный закладъ, что у вашего товарища есть лучшая карта на той масти, нежели у послѣдняго игрока; еспьли пакъ, то вѣроятность въ вашу пользу, что вы достанете 5 или 6 взяпокъ на той масти. Но еспьлибъ вы сходили съ туза и короля на сей масти, то 2 къ 1, что у вашего товарища нѣтъ крали, и слѣдовашельно 2 къ 1, что вы достанете только двѣ взяпки на той масти; и такою игрою вы опваживаетесь потерять 3 или 4 взяпки въ эту задачу, чтобъ выиграть одну только.

13.

Положимъ вашъ товарищъ ходитъ съ масти, на которой у него тузъ, краля, хлапъ и еще множество, и ходитъ напередъ съ туза, а по томъ съ крали; ежели у васъ король съ двумя маленькими каршами на той масти, постройте его кралю королемъ; и полагая вы сильны на козыряхъ, вынудъ всѣхъ козырей, и имѣя маленькую карту сильной масти вашего товарища, вы не мѣшаете его масти, и слѣдственно выигрываете многія взяпки такою игрою.

ГЛАВА XVII.

Новые случаи въ Вистѣ, обнародованные 1760 года шолько.

Случай 1. какъ играть на одну леве.

Положимъ вы старшая рука, и у васъ тузъ, король и три маленькіе козыря, съ чешырьмя маленькими карпами на другой маспи, трема маленькими карпами на прешней маспи, и одною маленькою каршою на чешвертой. *Хочу знать*, какъ вамъ сѣиграть вашу руку? *Отвѣтъ*. Вы должны ходить съ одинакой карпы; и естли послѣдній игрокъ на нее выиграетъ, сѣ побудитъ его козырянь, или ишши въ ваши слабыя маспи; въ такомъ случаѣ вы и товарищъ вашъ получаете то, что оснаетесь за руками.

Подобный случай для одной леве, полагая что ходъ вашего товарища.

Положимъ онъ пошелъ съ туза такой маспи, на кошорой у васъ шолько одна, и продолжаетъ ишши съ короля шой же маспи, и противникъ вашъ съ правой руки кроетъ его кралею, хлапомъ, или десяшкою козырною: не перекрываетъ его, но скиныте маленькую карпу на самой слабой вашей маспи: слѣдствіе изъ сего очевидно, поелику пѣмъ вашъ товарищъ дѣлается послѣднимъ игрокомъ, и остается за руками на вашихъ слабыхъ масяхъ.

Подобный случай, полагая что вамъ должно взять четыре или пять леве, и что вы старшая рука.

Въ такомъ случаѣ ходите съ маденкаго козыря, и ежели у вашего товарища лучший козырь нежели у послѣдняго игрока, и онъ вамъ отвѣчася козыремъ, положите вашего короля; а по томъ ходите съ той маспи, на которой у васъ чепыре.

Сии примѣры, когда разсудить ихъ приспойнымъ вниманіемъ, во всякихъ часяхъ игры, должны обратиться игроку въ великую пользу и важность; по тому что когда нѣтъ у него никакой хорошей маспи, съ которой бы ходить можно, его товарищъ, дѣлаясь послѣднимъ игрокомъ, оспасяся за руками на его слабыхъ масяхъ.

Случай 2.

А и Б товарищи прошиву В и Г, 12 козырей вышло, и оспасяся только по 7 каршъ въ каждой рукѣ, изъ которыхъ у А послѣдній козырь, и еще шузъ, король и 4 маленькія каршы на одной маспи.

Хочу знать, долженъ ли А ходить съ шуза и короля той маспи, или съ маленькой?

Отвѣтъ. А долженъ ходить съ маленькой каршы той маспи, поелику ровный закладъ, что у товарища его есть лучшая карта на той маспи, нежели у послѣдняго игрока; и въ такомъ случаѣ, ежели прилучающа 4 карты той маспи въ которой ни-

будь рукъ у противниковъ, А такую игрою можеть доспашь 5 взятокъ на шой масши; но ежели бы онъ сходилъ съ своего пуза и короля, онъ получилъ бы только двѣ взяпки на шой масши. Ежели ни у котораго изъ противниковъ нѣтъ больше трехъ взятокъ на шой масши, закладъ равный, что онъ доспанешъ на ней 6 взятокъ.

Случай 3.

Положимъ А и Б товарищи прошиву В и Г, и восемь козырей вышло, и у А остались 4 изъ сихъ козырей, а у В остался старшій козырь, и В слѣдуетъ ходишь.

Хочу знать, долженъ ли В козыряшь, или нѣтъ?

Отвѣтъ. В не долженъ козыряшь, и вынимашъ одного изъ козырей у А; по тому что, какъ онъ оставляетъ 3 козыря на рукахъ у А, ежели товарищъ игрока А имѣетъ какую большую масшь, онъ на нее взяшь можеть; но В, оставивъ козыря у себя въ рукахъ, можеть не допустить его взять на ту масшь, убивая ее козыремъ.

4. Любпытный случай, обнаруженный

1763 года только.

Положимъ 3 руки картъ, и въ каждой рукъ по 3 карты; пусть А объявишь козырей, и пусть Б выберетъ, которую руку хочешъ; и А имѣетъ произволеніе выбрать изъ остальныхъ двухъ рукъ, которую хочешъ. А выиграешъ двѣ взяпки.

Пусть жлуди будутъ козыри.

Въ первой рукѣ шузѣ, король и шестерка червонная.

Во второй рукѣ краля и десятка червонная, и десятка козырная.

Въ третьей рукѣ девятка червонная, и двойка и тройка козырная.

Очевидно, что первая рука выигрываетъ у второй.

Вторая у третьей.

И третья у первой.

ГЛАВА XVIII.

Словарь Виспа, который рѣшитъ почти всѣ трудные случаи, бывающіе въ сей игрѣ, подѣ образомъ вопросовъ и отвѣсовъ.

1. Какъ ходить съ козырей съ самою большою выгодною, читайте Сочиненія о Виспѣ Гл. I. случ. 11, и всѣ слѣдующіе случаи той главы; также Гл. II.

2. Какъ играть секвенціи, когда онѣ будутъ козыри?

Отвѣтъ. Начинайте съ самой вышшей карты на нихъ.

3. Какъ играть секвенціи, когда онѣ не козыри?

Отвѣтъ. Ежели 5 такихъ картъ, начинайте съ самой нижшей; но ежели 3 или 4, всегда съ самой вышшей.

4. За чѣмъ вы предпочитаете ходить съ секвенцій лучше нежели съ другихъ масней?

Отвѣтъ. По тому что ходъ съ нихъ самый надежнѣйшій, и онѣ оставляющъ васъ за руками на другихъ мастяхъ.

5. Когда вамъ должно набиратьъ взятки поскорѣе?

Отвѣтъ. Когда вы слабы на козыряхъ.

6. Когда вамъ не нужно торониться набиратьъ взятки?

Отвѣтъ. Когда вы сильны на козыряхъ.

7. Когда вы ходите съ маспи, на кошорой у васъ шузъ?

Отвѣтъ. Когда у васъ не больше 3 картъ на всякой маспи (выключая козырей).

8. Когда вы не ходите съ маспи, на которой у васъ шузъ?

Отвѣтъ. Вы не должны ходить съ маспи, на кошорой у васъ шузъ, когда у васъ будетъ 4 карты или больше на другой какой маспи; по тому что шузъ помощникъ вашей большой маспи, и когда всѣ козыри выдутъ, дославляющъ вамъ взять на шу масть.

9. Когда какая нибудь важная карта вскроется по вашу правую или лѣвую руку, какъ вамъ играть въ такомъ случаѣ? Смотрите Гл. VII. Гл. XI. случ. 1, 2, Гл. XII. случ. 1, 2.

10. Для чего вы должны играть вашу руку по замѣткамъ вашимъ собственнымъ и вашихъ прошивниковъ?

Отвѣтъ. Въ Гл. I. случ. 6. Смотришъ отношенія того случая.

11. Какъ узнать, что у товарища вашего нѣтъ больше той масли, съ которой ходяшь? Смотри Гл. IV. случ. 1, 2, 3.

12. Причины, для которыхъ вѣпорой рукѣ должно класнь короля, краю, хлана, десянку; и когда не класнь Гл. X. случ. 1, 2, 3.

13. Когда вамъ должно положить краю, хлана, или десянку какой масли, когда съ ней ходяшь во вѣпорой разѣ, и у васъ шолько шри каршы на той масли? Гл. XIII. случ. 4.

14. Когда вы должны перекрывать козыря вашего противника, и когда не должны?

Отвѣтъ. Когда вы слабы на козыряхъ, вы должны перекрывать его; а когда сильны на козыряхъ, вы должны скинуть пусшую карту.

15. Причины не разсавашься со шаршинствомъ на сильной масли вашего противника. Гл. XIII. случ. 1.

16. Когда вашъ противникъ съ правой руки ходяшь съ масли, на которой у васъ шузѣ, король и краля; для чего вы бьете шузомъ паче нежели краю?

Отвѣтъ. По тому что сѣ обманываетъ вашего противника; что, въ семъ случаѣ, важнѣе для васъ, нежели обмануть вашего товарища.

17. Когда нужно оказать вашу сильную масль, и когда не нужно?

Отвѣтъ. Когда у васъ одна шолько силь-

ная мастъ, и вы козыряете, дабы взять на нее, въ такомъ случаѣ вы должны показашъ ее; но ежели вы сильны на всѣхъ мастяхъ, то нѣтъ нужды оказывашъ вашу самую сильную мастъ.

18. Когда шузъ вскрылся по правую вашу руку, а у васъ козырей только десяшка и девашка, для чего вы козыряете съ десятишки? Гл. XI. случ. 1.

19. Для чего вы ходите съ такой масти, на которой у васъ король старшій, лучше нежели съ шой, на которой краля старшая, когда у васъ равное число картъ на обѣихъ?

Отвѣтъ. По шому чпо 2 къ 1, чшо шузъ не у противника вашего съ лѣвой руки; а 5 къ 4, ежели пойдете съ масти, на которой у васъ краля старшая, чшо шузъ или король у него въ рукахъ, и чпо вы попереяете вашу кралю; и такъ вы играете во вредъ свой.

20. Для чего вы ходите съ такой масти, на которой у васъ краля старшая, лучше нежели съ шой, на которой хлапъ старшій?

Отвѣшствовано въ предвѣдущемъ 19мъ случаѣ.

21. Когда у васъ чешыре старшійя карты на какой масти, для чего вы скидываете самую старшую изъ нихъ?

Отвѣтъ. Дабы показашъ вашему товарищу сосноянїе игры вашей.

22. Сильную мастъ вашего товарища какимъ образомъ вы можете обратить въ вашу наивсличайшую пользу?

Въ Гл. VI. шесть примѣровъ показывающихъ сіе.

23. Когда краля вскрылась по вашу правую руку, а у васъ шузъ, десятка и одинъ козырь, или король, десятка и одинъ козырь; и противникъ вашъ съ правой руки ходитъ съ хлапа; *хочу знать*, какъ вамъ играть?

Отвѣтъ. Вы должны пропустить его; поелику ровный закладъ, что вы шѣмъ выиграете взятку, и не можете ничего проиграть.

24. Вышло по четьре каршы съ руки, и козыри обошли два раза, и вы примѣчаете, что у вашего товарища, хопя и были три козыря, но нѣтъ выше осмерки; когда онъ поидетъ съ своего претяго козыря, и слѣдующая рука положишъ хлапа, а осмается король шолько въ рукахъ у противниковъ, поелику у васъ шузъ и краля.

Хочу знать, шуза ли вамъ положить, или краю?

Отвѣтъ. Вы должны положить шуза, поелику 9 къ 8, что король у послѣдняго игрока; и ежели вы уменьшите число каршъ до двухъ, тогда будетъ 2 къ 1 въ вашу пользу, что, естли вы положите шуза, король выпадетъ. Такимъ же образомъ вы можете играть и на

другихъ масяхъ въ подобныхъ случаяхъ.

Примѣръ. Положимъ у васъ оспалось только двѣ каршы на какой нибудь масши, а именно, краля и десяшка; и положимъ хлапъ и девяшка на той масши въ рукахъ вашихъ противниковъ; когда вашъ, товарищъ ходишь съ той масши, вашъ противникъ съ правой руки кладетъ девяшку, и имѣетъ одну только каршу оставшуюся.

Хочу знать, краю ли вамъ положишь, или десятку?

Отвѣтъ. Вы должны положишь краю, по тому что 2 къ 1, что хлапъ у вашего противника съ лѣвой руки. И во всякихъ случаяхъ шакого же рода, вы должны поступать по семужь правилу.

Желаю знать, какой перевѣсъ въроятности имѣетъ здашчикъ въ Вистѣ, что онъ здадъ себя чешыре козыря или больше?

Отвѣтъ. Что у него чешыре козыря или больше можно держать закладъ 232 противу 165, или около рубля противу 71 копѣйки.

ГЛАВА XIX.

Исполкованіе, въ пользу начинающихъ, нѣкоторыхъ изъ словъ игры Виста, употребляемыхъ въ семъ сочиненіи.

Замѣтки.

Которыми леве замѣчаются: десять изъ нихъ составляютъ игру; сколько выигра-

вается взятками или онерами, столько замѣшокъ поспавляется въ счетъ игры.

За руками.

Оставаться за руками на какойнибудь маспи значить, когда у васъ будутъ первая и третія самая лучшая карта, и вы послѣдній игрокъ; и слѣдственно вы поймаете вашего противника, когда пойдутъ съ шой маспи: на примѣръ, ежели у васъ тузъ и краля на какойнибудь маспи, и вашъ противникъ ходитъ съ шой маспи, вы должны достать на нихъ двѣ взятки: сіе же должно разумѣть, когда вы остаетесь *за руками* и на нижшихъ картахъ.

Лишній козырь.

Значить одного или двухъ козырей въ вашей рукѣ, когда всѣ у всѣхъ вышли.

Отказъ.

Когда кто не даетъ маспи, которая у него есть, или еще и бьетъ ее козыремъ.

Перевалка или и лила.

Бываетъ, когда каждый товарищъ бьетъ одну изъ маспей козыремъ, и они ходятъ съ сихъ маспей одинъ къ другому въ руку, дабы бить ихъ козыремъ.

Противно.

Играть когданибудь *противнымъ* образомъ значить играть вашу руку различнымъ образомъ; на примѣръ, когда вы сильны на козыряхъ, вы играете однимъ образомъ; а когда вы слабы на козыряхъ, вы играете

противныѣмъ, то есть, другимъ образомъ.

Пустая карта.

Значитъ такую карту, коюрая ничего не стоитъ, и коюрую слѣдовательно при-
спойнѣ всѣхъ скинуть.

Пятерица.

Есть вообще секвенція какихъ нибудь
пяти картъ непосредственно слѣдующихъ
одна за другою на одной маси. И такъ
Старшая пятерица есть секвенція туза, ко-
роля, краля, хлапа и десятки на какой ни-
будь маси.

Рисковать.

Значитъ отваживаться, подвергать себя
опасности.

Секвенція.

Значитъ три или чепыре карты, и боль-
ше, на одной маси, когда онѣ слѣдуютъ
одна за другою по порядку и непрерывно.

Финесъ.

Дѣлать финесъ значитъ спараться до-
ставитъ себѣ пользу искусвомъ и хитро-
стію, коюрая состоитъ въ слѣдующемъ.
Когда пойдутъ съ карты, а у васъ будетъ
самая лучшая, и еще третія лучшая карта
на той маси, вы почитаете за благо по-
ложитъ вашу третью лучшую карту на тотъ
ходъ, и подвергаете себя той опасности,
что вашъ противникъ можетъ имѣть впо-
рую лучшую карту на той маси; а еслили
онъ ее не имѣетъ, что есть 2 къ 1 про-

пивъ него, тогда вы извѣстны, что тѣмъ выиграете взятку.

Форсировать.

Значитъ принуждать вашего товарища или противника бить козыремъ такую масть, кою которой онъ не имѣетъ. Случаи упомянутые въ семъ сочиненіи показываютъ, когда вамъ пошребно форсировать того ли или другаго.

Четверница.

Есть вообще секвенція какихъ нибудь четырехъ картъ непосредственно слѣдующихъ одна за другою на одной масти. И такъ старшая четверница есть секвенція шуза, короля, крали и хлана на какой нибудь масти.

Счетъ.

Счетъ игры есть чило поставленныхъ замѣшкѣ, коихъ десяць игру составляютъ.

ГЛАВА XX.

Художественная память, или легкій способъ для вспомошествованія памяти играющихъ въ Вистъ, къ чему прилагаются нѣкоторые случаи въ первый помято разъ обнародуемые.

1.

Поставьте въ вашей рукѣ на каждой масти, худшія карты въ лѣво, а лучшія (по порядку) въ право; и козырей въ такомъ же порядкѣ, но всегда по лѣво отъ всѣхъ прочихъ мастей.

2.

Ежели въ теченіи игры вы находите, что у васъ оспалась самая лучшая карпа на какой нибудь масши, поставьте ее по лѣво козырей вашихъ.

3.

И ежели вамъ должно поминишь вторую лучшую карпу на какой нибудь масши, поставьте ее по право козырей вашихъ.

4.

Естьлижъ вамъ должно поминишь третію лучшую карпу на какой нибудь масши, поставьте маленькую карпу той масши между козырями и тою лучшею третьею картою по право козырей вашихъ.

5.

Дабы упоминишь перьвый ходъ вашего товарища, поставьте маленькую карпу той масши въ срединѣ козырей вашихъ; а естьли у васъ одинъ только козырь, то по лѣво его.

6.

Когда вы здаете, поставьте вскрыпного козыря по право всѣхъ вашихъ козырей, и не разставляйтесь съ нимъ столько долго, сколько можете, дабы вашъ товарищъ зналъ могъ, что у васъ тотъ козырь оспался, и игралъ въ слѣдствіе того.

7.

Найти, въ которой рукѣ, и на какой масши, ваши противники отказались.

Положимъ двѣ масши въ вашей рукѣ въ

право, означаютъ вашихъ противниковъ, въ томъ порядкѣ, въ которомъ они сидятъ въ разсужденіи вашей правой руки и лѣвой.

Когда вы подозрѣваете, что которыйнибудь изъ нихъ отказался на такой масли, которая у него есть, суньте маленькую карпу той масли между карпами, означающими того противника: такимъ образомъ вы не только замѣчаете, что отказано было, но также кто изъ нихъ отказался, и на какой масли.

Ежели масль, означающая отказавшагося противника случится самая та, на которой онъ отказался, перемѣните ту масль на другую; и какъ выше, поставьте маленькую карпу масли, на которой отказано, между шую перемѣненною маслю; и ежели у васъ нѣтъ карпы на той масли, оборотите въ низъ карпу какойнибудь масли, которая у васъ есть, (выключая бубенъ), и поставьте ее тамъ.

8.

Какъ вы имѣете способъ упомнить первый ходъ вашего поварища, такъ равномерно вы можете замѣнить, съ которой масли каждый изъ вашихъ противниковъ въ первые ходилъ, поставляя ту масль, съ которой кто изъ нихъ ходилъ, на то мѣсто въ вашей рукѣ, которое означаетъ того противника, съ правой ли руки или съ лѣвой; и ежели уже другія масли поставлены для означенія ихъ, то перемѣните ихъ на такія масли,

съ которой каждый изъ нихъ въ первые ходилъ.

Предвижуций способъ можно употреблять, когда вы находите нужные замѣшны первыи ходъ вашихъ противниковъ, нежели спараться упомянуть, кто на какой маси опказался.

Г Л А В А XXI.

Древнїе законы игры Висца, къ коимъ прилагаются и новѣйшіе, наблюдаемые въ знатнѣйшихъ Лондонскихъ шоколадныхъ домахъ, и принятыя самыми лучшими судьями: послѣднїе законы, гдѣ они различны отъ древнихъ, отмѣчаются косою печатью.

О задачахъ.

1.

Ежели какая карта оборотилась въ колодѣ, должно здавать вновь, развѣ она будетъ самая послѣдняя карта.

2.

Ежели здащикъ во время задачи оборотитъ карту, противники имѣютъ власъ потребовать новой задачи, развѣ они сами, или который нибудь изъ нихъ, были причиною тому, что карта оборотилась: въ такомъ случаѣ здащикъ власенъ, перездасть ли вновь, или нѣтъ.

3.

Никто изъ игроковъ не долженъ поднимать, или сморѣть свои карты, пока здающій; и ежели въ такомъ случаѣ здащикъ заздается, ему слѣдуетъ перездать вновь; и ежели карта въ задачѣ оборонится, то новой задачи не требовать. *Сего нѣтъ въ новѣйшихъ законахъ.*

4.

А даетъ, и вмѣсто того чтобъ вскрыть козыря, онъ кладетъ козырную карту на прочія свои карты лицомъ въ низъ; онъ долженъ лишиться той задачи.

5.

Здащикъ долженъ оставить свою козырную карту на столѣ, чѣмъ всякъ ее видѣлъ, пока не придетъ къ нему очередь играть; и какъ онъ поставилъ ее въ свои прочія карты, никто не имѣетъ права спросить, на какой картѣ вскрылось, а можно только спросить, что козыри: слѣдствіе сего закона такое, что здащикъ никогда не можетъ ошибиться въ наименованіи козырной карты, что иначе онъ могъ бы сдѣлать.

6.

Всякой долженъ сморѣть, что ему дано 13 картъ: и такъ, еслили у кого случится только 12 картъ, и онъ того не приметъ, доколѣ нѣсколько взятокъ не будетъ взято, а у всякаго изъ прочихъ игроковъ будетъ надлежащее число картъ; въ

шакѡмъ случаѣ задача дѣйствительна; и такого игрока съ 12 картами должно наказашъ за всякой опказѣ дѣлаемый имъ; но ежели у кого нибудь изъ прочихъ игроковъ случится 14 картъ, тогда счишашъ ту задачу недѣйствительною и пошерянною.

7.

Никто не можешъ взять новую колоду картъ въ срединѣ игры безъ согласія всѣхъ игроковъ. *Сего нѣтъ въ новѣйшихъ законахъ.*

8.

Какъ скоро козырная карта открылась, не лзя замѣчашъ онеровъ предвѣдущей задачи, развѣ припязаніе къ нимъ сдѣлано прежде того.

О играѣи не въ очередь.

9.

Ежели кто играетъ не въ очередь, то во власпи состоитъ каждого изъ его противниковъ вызвать ту игранную карту, во всякое время въ ту задачу, лишь бы шолько ему шѣмъ не сдѣлать опказа на такой масти, которая у него есть; или ежели ходъ будетъ кошораго нибудь изъ противниковъ, онъ можешъ спросить своего товарища, съ которой масти ему ходишь прикажетъ; и когда такая мастъ будетъ назначена, поварищъ его долженъ ходишь съ ней, ежели она есть у него.

10.

Ежели пойдутъ съ шуза или какой другой каршы на какой нибудь масши, и такъ случисься, чпо послѣдній игрокъ броситъ каршу не въ очередь; будетъ ли у его товарища та масшь, или нѣтъ, (лишь бы только не сдѣлалъ онъ тѣмъ отказа на сей масши, ежели она у него есть) онъ не долженъ ни козыремъ ее бишь, ни масшью брать.

11.

Ежели пойдутъ съ какой каршы, и одинъ изъ прошивниковъ играетъ не въ очередь, товарищъ его не долженъ выигрывать той взяшки, еслили только можетъ обойтись безъ сдѣланія отказа. *Сіе походитъ на предъидущее, и нѣтъ сего въ новѣйшихъ законахъ.*

12.

А и Б товарищи прошиву В и Г; А ходитъ со жлудей, товарищъ его Б играетъ прежде прошивника В; въ такомъ случаѣ Г имѣетъ право играть прежде своего товарища В, поелику Б игралъ не въ очередь.

13.

А и Б товарищи противу В и Г; А ходитъ съ десятки нѣкоторой масши, противникъ В кладетъ хлада той масши, а Б маленькую; но прежде нежели Г дастъ карту, товарищъ его В ходитъ съ тринадцатой или другой какой карты; штрафъ будетъ состоять во власти А, или Б, принудить Г крывать ту взятку, еслили можетъ.

14.

А и Б товарищи противу В и Г; А ходитъ со жлудей, В кладетъ жлудоваго туза; и Б маленькую жлудовку; а Г, товарищъ игрока В, убираетъ ту взятку не положивъ никакой карты; А и прочіе игроки продолжаютъ игру, пока наконецъ оказывается, что у Г одна карта лишняя противъ прочихъ: штрафъ состоитъ во еласти противниковъ, потребовать новой задачи.

15.

Ежели ктонибудь опложитъ карту отъ прочихъ, тошъ ли или другой изъ прошивниковъ можетъ вызвать ее, лишь бы онъ именно ее назвалъ, и доказалъ опложеніе: но естли онъ въ ней ошибется, то другіе прошивники могутъ попребовать отъ него или его шоварища, чшобъ онъ шолъ съ самой вышшей, или самой нижшей карпы на какойнибудь масш, какъ скоро кошоромунибудь изъ нихъ ходъ достанешся.

16.

Ежели ктонибудь броситъ свои карты на сполъ лицомъ въ верьхъ, объявляя, что игра проиграна, а шоварищъ его не уступашъ шой игры; то прошивники вольны вызвать всякую изъ сихъ каршъ, однажды или и чаще, лишь бы только шѣмъ не сѣлашъ ему опказа на такой масш, кошорая у него ешъ; и онъ не долженъ ужъ поднимать свои карты на руки.

17.

Ежели кто увѣренъ о выиграніи всякой взятки въ своей рукѣ, онъ можетъ открыть свои карты; но еслили случится бытъ у него какой пустой картѣ на рукахъ, онъ повиненъ тому, что всѣ его карты будутъ вызваны.

О спрашиваніи.

18.

Никто не долженъ спрашивать своего товарища, игралъ ли онъ онера, пока карты на рукахъ. *Сего нѣтъ въ новѣйшихъ законахъ.*

19.

Каждый игрокъ долженъ положить свою карту передъ себя; но ежели противники смѣшающъ свои карты съ его картою, его товарищъ имѣетъ право пребыть, чтобы всякой подожилъ свою карту передъ себя; но не спрашивать, кто какую карту игралъ. *Сего нѣтъ въ новѣйшихъ законахъ.*

20.

Ежели кто будетъ спрашивать въ какихъ нибудь замѣшкахъ игры, кромѣ 8, каждый изъ противниковъ можетъ потребовать новой задачи; и они вольны посовѣтоваться между собою, пребыть ли имъ новой задачи.

21.

Какъ скоро козырная карта открылась, никто не долженъ напоминать своему това-

рищу спрашивать въ осьми, подъ опасеніемъ снятія за то одной замѣтки или леве.

22.

Ежели кто будетъ спрашивать въ осьми, и товарищъ его ему отвѣчаетъ, и оба противники бросили свои каршы; а послѣ окажется, что у первыхъ не было два онерами; въ такомъ случаѣ противники могутъ посоветоваться о томъ между собою, и вольны опасаться при той задачѣ, или не опасаться.

23.

И естли кто отвѣчаетъ, когда у него нѣтъ онера; противники могутъ посоветоваться о томъ между собою, и вольны опасаться при той задачѣ, или не опасаться.

24.

Ежели кто будетъ спрашивать съ 8, послѣ какъ онъ уже игралъ, противники вольны потребовать новую задачу.

О ошказахъ.

25.

Ежели кто не даетъ масти, а или кладетъ другую, или бьетъ ее козыремъ; и прежде нежели взятка будетъ закрыша, найдя, что онъ ошибся; противники могутъ потребовать отъ него или самой вышшей, или самой нижшей карты на той масти; или вольны вызвать положенную тогда каршу во всякое другое время, лишь бы только онъ

не сдѣлалъ тѣмъ отказа на такой масш, которая у него есть.

26.

А и Б товарищи противу В и Г; А ходитъ со жлудей, В бросаетъ вины, Б кладетъ короля жлудоваго, а Г маленькія жлуди: В находить, что у него есть жлуди, прежде нежели взятка закроется:

Желаю знать, какой за то штрафъ?

Отвѣтъ. Б можетъ взять свою карту назадъ, и также Г; и А, или Б, вольны принудить В положить самую вышшую, или самую нижшую карту той масш, съ которой ходили. *Сего нѣтъ въ новѣйшихъ законахъ.*

27.

Ежели въ игрѣ случится отказъ, проигивники могутъ или приложить 3 замѣтки къ своему счету, или взятками взять 3 отъ своихъ противниковъ, или снять съ ихъ счета 3 замѣтки; и виновашые, хотя бы и вышли, не взирая на предвѣдущій штрафъ, должны остаться въ девяти: отказъ считается въ игрѣ прежде всего другаго.

28.

Ежели кто взыскиваетъ за отказъ, проигивники не должны послѣ того слышать свои карты, подъ опасеніемъ платы за отказъ.

29.

Отказа не лзя взыскивать, пока взятка не будетъ закрыта и осшавлена, или пока

сдѣлавшій отказъ, или товарищъ его вновь не играли.

30.

Не лѣзя за отказъ взыскивать, когда уже карты сняты для новой здачи.

К о н е ц ъ.

П Р И Б А В Л Е Н І Е

с о д е р ж а щ е е

Н Ъ К І Я В Ы Ч И С Л Е Н І Я О В И С Т Ъ

Г. де Моавря.

1. Полагая что извѣстность 1, степень ея, или вѣроятность, что у здапчика точно одинъ козырь, есть около $\frac{3}{122}$, или $\frac{2}{81}$.

2. Что у здапчика точно 2 козыря, вѣроятность около $\frac{103}{813}$, или $\frac{9}{71}$.

3. Что у здапчика 3 козыря, вѣроятность около $\frac{27}{367}$, или $\frac{23}{87}$.

4. Что у здапчика 4 козыря, вѣроятность около $\frac{116}{393}$, или $\frac{5}{17}$.

5. Что у здапчика 5 козырей, вѣроятность около $\frac{4}{13}$.

6. Что у здапчика 6 козырей, вѣроятность около $\frac{31}{404}$, или $\frac{1}{13}$.

7. Что у здапчика 7 козырей точно, вѣроятность около $\frac{5}{282}$, или $\frac{1}{57}$.

8. Что у здапчика 8 козырей, вѣроятность около $\frac{1}{348}$.

9. Что у здапчика 9 козырей, вѣроятность не много побольше $\frac{1}{4000}$.

10. Что у здапчика 10 козырей, вѣроятность не много побольше $\frac{1}{80000}$.

11. Что у здапчика 11 козырей, вѣроятность не много побольше прехъ десяти-миліонныхъ доль.

12. Что у здапчика 12 козырей, вѣроятность не много поменьше прехъ тысяча-миліонныхъ доль.

13. Что у здапчика точно всѣ 13 козырей, вѣроятность не много побольше одной сто-шесть-десяти-тысячъ-миліонной доли.

14. Что у незнапчика точно нѣтъ козыря, вѣроятность около $\frac{11}{643}$, или $\frac{2}{117}$.

15. Что у незнапчика точно одинъ только козырь, вѣроятность около $\frac{27}{74}$, или $\frac{7}{11}$.

16. Что у незнапчика 2 козыря, вѣроятность около $\frac{116}{313}$, или $\frac{16}{71}$.

17. Что у незнапчика 3 козыря, вѣроятность около $\frac{116}{393}$, или $\frac{5}{77}$.

18. Что у незнапчика 4 козыря, вѣроятность около $\frac{87}{393}$, или $\frac{13}{59}$.

19. Что у незнапчика 5 козырей, вѣроятность около $\frac{31}{368}$, или $\frac{2}{88}$.

20. Что у незнапчика 6 козырей, вѣроятность около $\frac{2}{67}$.

21. Что у незнапчика точно 7 козырей, вѣроятность около $\frac{3}{737}$, или $\frac{1}{84}$.

22. Что у незнапчика 8 козырей, вѣроятность не много побольше $\frac{1}{766}$.

23. Что у незнапчика 9 козырей, вѣроятность не много поменьше $\frac{4}{6666}$.

24. Что у незнапчика 10 козырей, вѣроятность не много побольше $\frac{1}{86666}$.

25. Что у незнапчика 11 козырей, вѣроятность не много поменьше одной пятидесяти-миліонной доли.

26. Что у незнапчика точно остальные 12 козырей, вѣроятность не много поменьше одной десяти-тысячь-миліонной доли.

27. *Правило.* Найми вѣроятность, что которая нибудь рука на полагаемое число козырей, а другое нѣкоторое, имѣетъ. Возьми вѣроятность, означающую полагаемое число козырей; и изъ знаменателя вычти числителя, остатокъ будетъ новый числитель, а знаменатель прежній; и сія дробь будетъ вѣроятность, что въ той рукѣ другое нѣкоторое число козырей, а не полагаемое.

На примѣрѣ: 1) Какая вѣроятность, что у здапчика не 4 козыря, а больше или меньше? — Что у здапчика 4 козыря, вѣроятность $\frac{116}{395}$; а 116 вычестъ изъ 395, остатокъ будетъ 279: по $\frac{279}{395}$, или $\frac{12}{17}$, есть вѣроятность, что у здапчика не 4 козыря, а больше или меньше.

2) Какая вѣроятность, что у нездапчика не 4 козыря, а больше или меньше? — Что у него 4 козыря, вѣроятность $\frac{87}{395}$; по чему вѣроятность, что у него не 4 козыря, а больше или меньше, есть $\frac{308}{395}$, или $\frac{46}{59}$. Такимъ же образомъ должно поступать и въ другихъ случаяхъ.

23. *Правило.* Найди вѣроятность, что которая нибудь рука не меньше нѣкотораго числа козырей имѣетъ, на примѣрѣ, что у здапчика не меньше 4 козырей. Сложи вмѣстѣ всѣ вѣроятности, что онъ имѣетъ почто одинъ только козырь, 2 козыря, и 3 козыря; числителя суммы вычпи изъ знаменателя, остатокъ будетъ новый числитель, а знаменатель тотъ же; и дробь будетъ показывать искомую вѣроятность. — Что у здапчика 1 только козырь, 2 козыря, и 3 козыря вѣроятности $\frac{3}{122}$, $\frac{103}{813}$, $\frac{97}{367}$, коихъ сумма около $\frac{32}{77}$; а 32 вычестъ изъ 77, остатокъ будетъ 45: по чему $\frac{45}{77}$, или $\frac{7}{12}$, есть вѣроятность, что у здапчика не меньше 4 козырей. — А самая сумма $\frac{32}{77}$, или $\frac{5}{12}$, показываетъ вѣроятность, что у него меньше 4 козырей.

Подобно, дабы найти вѣроятность, что у здапчика не меньше 5 козырей, сложи вѣроятности $\frac{3}{122}$, $\frac{103}{813}$, $\frac{97}{367}$, и $\frac{116}{395}$, которыя показываютъ, что у здапчика 1 только козырь, 2 козыря, 3 козыря, и 4 козыря: сумма сихъ вѣроятностей $\frac{61}{86}$, или около $\frac{5}{7}$, показываетъ вѣроятность, что у здапчика меньше 5 козырей; а если вычестъ 61 изъ 86, по $\frac{25}{86}$, или $\frac{5}{17}$, есть вѣроятность, что у него не меньше 5 ко-

зырей. Такимъ же образомъ должно судить и о другомъ числѣ козырей.

29. Отсюда слѣдуетъ, что ежели биться обѣ закладѣ попеременно, что у здапчика нѣтъ 4 козырей, и что у него нѣтъ 5 козырей; выиграшѣ такого заклада будетъ около $11\frac{1}{4}$ на сто.

30. Также, ежели биться обѣ закладѣ попеременно, что у нездапчика по крайней мѣрѣ 3 козыря, и что у него по крайней мѣрѣ 4 козыря; выиграшѣ такого заклада будетъ около 3 на сто.

31. Что у нездапчика, на примѣрѣ, въ старшей рукѣ 4 козыря, и что два изъ нихъ тузъ и король, вѣроятность около $\frac{1}{32}$.

32. Почти 27 къ 2, что у здапчика и его товарища нѣтъ чепырехъ онеровъ.

33. Почти 23 къ 1, что у старшаго игрока и его товарища нѣтъ чепырехъ онеровъ.

34. Почти 8 къ 1, что ни у здапчика съ товарищемъ, ни у проигивниковъ, нѣтъ чепырехъ онеровъ.

35. Почти 13 къ 7, что здапчикъ съ товарищемъ не будутъ замѣчать онерами.

36. Почти 20 къ 7, что старшій игрокъ съ товарищемъ не будутъ замѣчать онерами.

37. Почти 25 къ 16, что кошорая нибудь спора замѣнитъ онерами.

38. Перевѣсъ вѣроятности въ пользу игроковъ, кошорые въ 8, ежели задача при нихъ, противъ тѣхъ, кои въ 9, есть почти 17 къ 11. Но ежели старшій игрокъ съ товарищемъ будутъ въ 8, перевѣсъ въ ихъ пользу только около 95 къ 77.



Кр-1726

CH-93/19-88

BUS 9-153/2

top





ГПБ Русский фонд

138

662